DREAMCAST: METROPOLIS STREET RACER

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 85. MAYO 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS

REYES DE UNA CIUDAD SIN LEY

VIVE LA EPOCA DORADA DE LAS PERSECUCIONES DE COCHES CON...

DRIVER

SUPER Trucos
UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

NOVEDADES
SHADOWMAN • HOUSE OF THE DEAD 2 • WORLD GP 2 • SPEED FREAKS • POINT BLANK 2

8 420565 037006 00085



¡ELIGE TU ARMA!







www.needforspeed.com
www.electronicarts.es



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

En portada

El juego que más pasiones ha levantado en la redacción en los últimos cinco años es el que este mes ocupa por derecho propio nuestra portada. Y es que DRIVER aúna todo lo que se le puede exigir a un juego de coches que pretenda salirse de lo habitual sin que por ello pierda el encanto inherente a un juego de competición con automóviles como protagonistas. Escenarios auténticos, coches majestuosos, variedad de modos de juego, simulación increíblemente realista... Hasta la propia policía tiene un papel estelar. Pero para que lo conozcáis, lo mejor es que echéis una ojeada al reportaje que encontraréis en este número. Por supuesto no os olvidéis de SHADOWMAN, la terrorífica joya de ACCLAIM, y de M-GS: METRÓPOLIS STREET RACER, la sorpresa europea para *DREAMCAST* que hará historia.

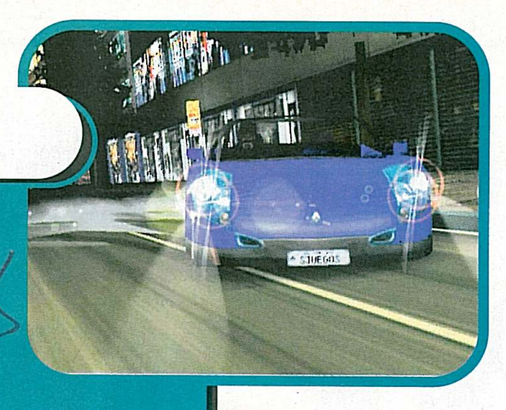
sumario nº85

Super nuevo





Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente y F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio y Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

SIETE AÑOS...

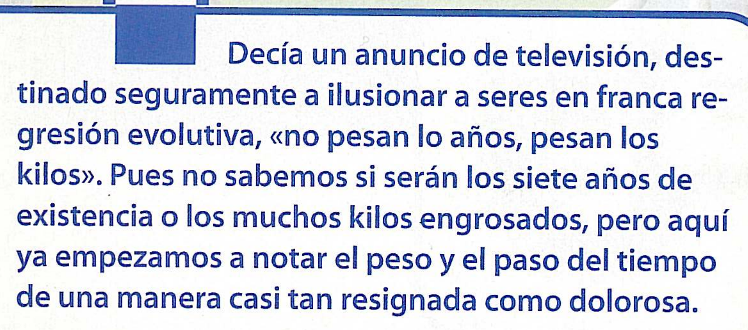


JOVENES...

Esta divertida fotografía colectiva, con casi todos los miembros de la redacción de **SUPER JUEGOS** presentes, fue captada hace ya cinco años. No es mucho tiempo, pero resulta casi imposible evitar las sonrisas al vernos tan jovencitos y lozanos y comprobar los muchos deterioros sufridos en la actualidad. Donde entonces había pelo a raudales, hoy hablamos de buenos solares; donde antes lucían alegres torsos musculosos, hoy sólo hallamos abundante tejido adiposo; donde antes jamás aparecían las oscuras ojeras, hoy se acumulan negras bolsas gordas como hombreras... Podríamos seguir, pero sería ahondar en la herida y en la pena. Y como pena es lo que nos produce la ausencia de antiguos compañeros, nos gustaría homenajear también aquí a los dos monstruos presentes en la foto: **J. L. Skywalker** y **Asikitanga**.

...CARROZAS

Para que podáis comprobar que lo anteriormente dicho no es broma ni exageración, aquí podéis ver una foto de nuestros días con toda la tropa en perfecta formación. No sabemos cuánto tiempo seguiremos juntos, al pie de obra y trabajando, pero lo que sí podemos deciros es que cada día estamos más orgullosos y contentos de lo que hacemos. Parecemos casi una foto de familia sacada del HOLA, y no es una ninguna casualidad. Han sido tantas las cosas, tantas las historias y momentos que hemos pasado juntos en estos años, que no es exagerado decir que somos como una familia. Menos dormir y alguna que otra necesidad física y biológica, os aseguramos que todo lo demás o lo hemos hecho o haremos juntos dentro de los próximos años. Seguro que esa es una de las razones de nuestro éxito.



Decía un anuncio de televisión, destinado seguramente a ilusionar a seres en franca regresión evolutiva, «no pesan lo años, pesan los kilos». Pues no sabemos si serán los siete años de existencia o los muchos kilos engrosados, pero aquí ya empezamos a notar el peso y el paso del tiempo de una manera casi tan resignada como dolorosa.

Y SE NOTA





Editorial

Aunque la práctica totalidad de la redacción se incorporó a la revista hace 6 años, SUPER JUEGOS no falta a su cita mensual desde hace 7 años... Y esperamos compartir con vosotros 7 años más.

MARCOS GARCIA

LAS COSAS DEL QUERER

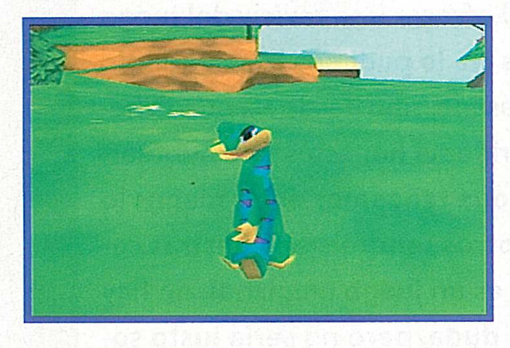
...y no poder. Somos plenamente conscientes de que muchos de vosotros anhelabais poder leer en este número la esperada *review* de METAL GEAR SOLID. Lamentablemente KONAMI no ha podido proporcionarnos una *beta* ya traducida del juego antes del cierre de edición, y aunque sería lo más fácil ofrecer una *review* del juego en inglés (ya lo pudimos hacer, no sólo el mes pasado, sino desde Navidad), hemos querido ser honestos y no puntuarlo hasta que tengamos entre manos lo que vosotros tendréis en vuestras casas. Que es un juego magistral, no hay ninguna duda, pero no sería justo sobrepuntuar a un juego que «presumiblemente» va a estar perfectamente traducido. Nuestro «libro de estilo» particular nos obliga a ofreceros información veraz, y aunque alguno se pueda sentir defraudado, no vamos a jugar ni con vuestras decisiones ni con vuestro dinero (que aunque muchos no lo crean, sabemos lo que os cuesta conseguirlo). Así que os pedimos perdón por anticipado, y esperamos que sepáis entencer nuestra postura. Vosotros sois los garantes de nuestro trabajo, y si os defraudáramos pondríamos en entredicho la confianza que nos habéis dado.



Sin tiempo apenas para arrepentirnos de pasados errores, ya está aquí, de nuevo, vuestro espacio preferido de informaciones. Los que pensaron que la cercanía del verano supondría vacaciones, que echen un ojo a lo que viene porque es posible que cambien sus playeras intenciones. Es primavera y a falta de chaparrones, nos empaparemos de novedades.

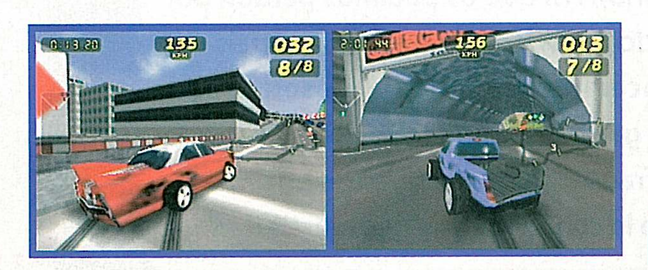


NEW SOFTWARE CENTER



GT INTERACTIVE DARA MUCHO JUEGO EN NINTENDO 64

Hasta la llegada de DRIVER a ***PLAYSTATION***, GT INTERACTIVE calmará las ansias jugonas de sus fieles con dos nuevos lanzamientos para ***NINTENDO 64***: GEX 64 y RUSH EXTREME RACING USA. GEX 64 supone el debut del pequeño lagarto de CRYSTAL DYNAMICS en esta consola, y RUSH EXTREME RACING USA es la segunda parte de la popular recreativa de coches. Estarán en pocas semanas en la calle.



NINTENDO

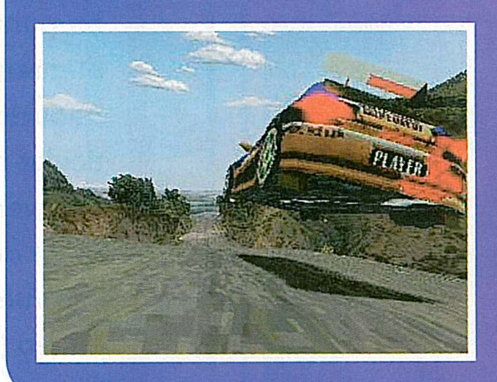




PLAYERS CHOICE, LA SERIE MAS ECONOMICA DE NINTENDO 64

NINTENDO **España** acaba de sacar a la venta en nuestro país su nueva línea de productos *Players Choice*, una interesante selección de juegos al estilo de la serie *Platinum* que desde hace tiempo disfrutan en ***PLAYSTATION***. El precio de los juegos de esta esperada línea de producto será de 5.990 pesetas, y esta primera hornada constará de nueve títulos. Los juegos que abrirán fuego serán: GOLDENEYE, MARIO KART 64, WAVE RACE 64, NBA COURTSIDE, WAIALAE GOLF, PILOTWINGS 64, SNOWBOARDS KIDS y LYLAT WARS. Por la enorme calidad del catálogo inicial y el económico precio, no dudamos que *Players Choice* será un completo éxito de ventas. Ojalá cunda el ejemplo y a esta iniciativa se sumen a partir de ahora el resto de las compañías que habitualmente colaboran con NINTENDO.

INFOGRAMES



PATROCINADOR OFICIAL DEL RALLY DE CORCEGA

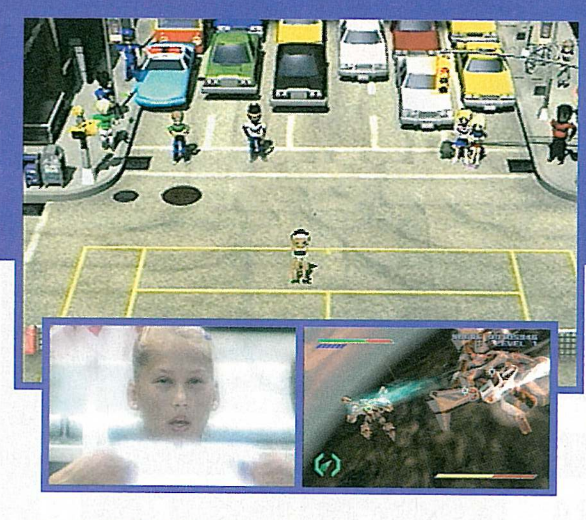
INFOGRAMES, por aquello de estar a punto de sacar a la venta la segunda entrega de V-RALLY, no ha encontrado mejor forma de promocionar V-RALLY CHAMPION EDITION 2 que patrocinar la próxima edición del **Rally de Córcega** que se celebrará entre los días 6 y 9 de Mayo en **Francia**. Para ello, la compañía gala, líder europea en creación, edición y distribución de videojuegos, ha tenido que unir sus fuerzas a las de la poderosa Federación Francesa de Deportes de Motor.



SONY

EL VERANO COMENZARA CON DOS AUTENTICOS BOMBAZOS

Los aficionados a los juegos de tenis y a los *shoot´em-up* de **PlayStation**, tendrán en Kournikova´s Smash Court Tennis y Omega Boost dos citas ineludibles. El juego esponsorizado por la bella tenista llegará a **España** en Junio, y es el mismo programa de NAMCO que conocimos en su versión japonesa con el nombre Smash Court Tennis 2. En cuanto a Omega Boost, sólo deciros que llegará ya en el mes de Julio, que es una auténtica maravilla creada por los mismos programadores de Gran Turismo, y uno de los *shoot´em-up* más impresionantes y revolucionarios que hemos visto en **PlayStation**.



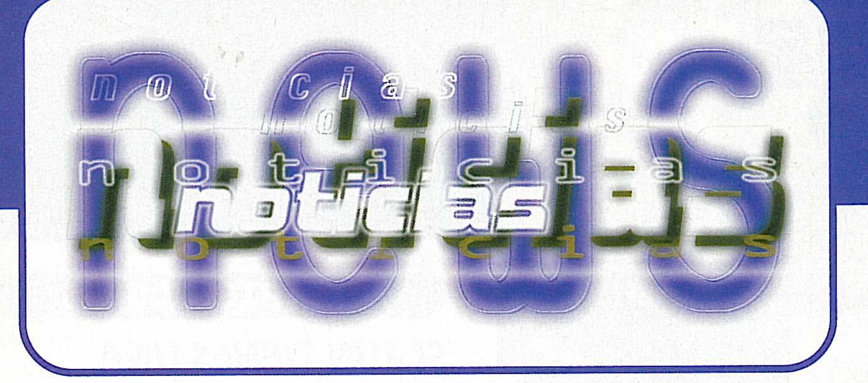
Cuando veais el comienzo de Omega Boost vuestras mandíbulas tocarán el suelo y jamás volverán a su sitio. Es una pasada.



DISTRIBUIDORAS

SI AUN TIENES UNA NES, SPACO TIENE JUEGOS PARA ELLA

Aquellos que aún sigan siendo fieles a una de las máquinas más grandes de todos los tiempos, la gloriosa NINTENDO de 8 *bits*, tienen ahora la posibilidad de seguir adquiriendo juegos llamando al número de teléfono 91 803 66 25. SPACO cuenta con un amplio catálogo con gran variedad de títulos y, lo que es aún más interesante, a unos precios realmente asequibles para el bolsillo. Si como nos ocurre a todos nosotros sois coleccionistas de los grandes clásicos del mundo del videojuego, esta iniciativa de SPACO os ahorrará mucho tiempo y dinero.



SEGA

DREAMCAST LLEGARA A ESPAÑA EL DIA 23 DE SEPTIEMBRE

SEGA **España** acaba de anunciar la fecha y el precio de lanzamiento en nuestro país de su nueva consola ***Dreamcast***. El día de la presentación oficial, el mismo para toda **Europa**, será el 23 del próximo mes de Septiembre, y el precio de venta recomendado será de 39.900 pesetas. También se ha confirmado ya que el número de juegos que acompañará inicialmente a la consola en su gran puesta de largo serán diez.





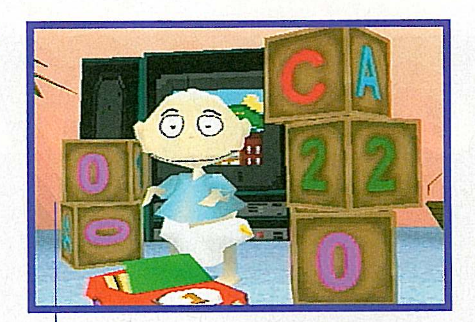
Blue Stinger y The House of the Dead 2 serán de los primeros en llegar a nuestro país.



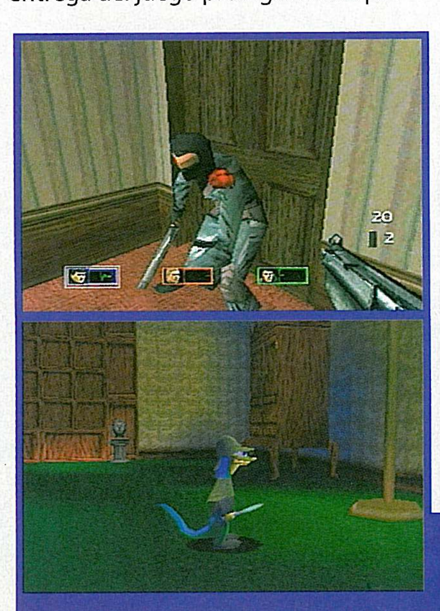
PROEIN

OTRA POTENTE REMESA DE JUEGOS PARA PSX Y N64

En su marcha imparable por convertirse en una de las distribuidoras más potentes del actual panorama español, PROEIN traerá a nuestras tierras los juegos Gex Deep Cover Gecko, Rainbow Six y Rugrats para ***PlayStation*** y Quake 2 para ***PSX*** y ***Nintendo 64***. Gex Deep Cover Gecko, ya en las tiendas, es la tercera entrega del juego protagonizado por el lagarto mascota de CRYSTAL DYNAMICS. En Junio llegará Rugrats, la aventura inspirada en los dibujos animados de la tele, y, ya en Septiembre, lo hará el alucinante juego de acción inspirado en la obra de **Tom Clancy**: Rainbow 6. Aunque aún no hay fecha oficial para Quake 2, PROEIN nos ha informado que los trabajos están casi terminados y que la espera será breve.



Rugrats será todo un hallazgo para los amantes de la serie de dibujos animados y de las aventuras realmente extrañas.





CENTRO MAIL



ATENCION, YA ESTAS AVISADO

Comienza la cuenta atrás del lanzamiento más esperado del año en ***PSX***: Metal Gear Solid de la compañía KONAMI. Llama a CENTRO MAIL a los números de teléfono 91 779 13 06 (tienda de la calle Preciados en **Madrid**), o al 93 412 63 10 (tienda de la calle Pau Claris en **Barcelona**), y recibirás toda la información sobre el evento dispuesto para tan magna ocasión. Será la última oportunidad de poder conseguir Metal Gear Solid con el CD de la banda sonora del juego de regalo, además de otras sorpresas. No olvides conservar el cupón que publicamos en nuestro número anterior de **SUPER JUEGOS** en la página número 3. Te resultará imprescindible.



ELECTRONIC ARTS

CROC 2 RIVALIZARA CON LOS MEJORES

Si la primera entrega llegó a ser comparada, por su gran calidad y belleza, con **Super Mario 64**, esta segunda parte parece que va a dejar a su antecesor a la altura del betún. Mayor definición gráfica, movimientos más suaves, niveles más largos y complicados, una estructura menos lineal y una mayor diversidad de objetivos y enemigos, harán de Croc 2 una de las grandes apuestas de la compañía ELECTRONIC ARTS en ***PSX***.





Cuando queda menos de un mes para el gran estreno de la película STAR WARS EPISODIO I en los EE.UU., comienzan a salir a la luz las primeras imágenes y datos de lo que serán las dos entregas para *PLAYSTATION*. Si no fallan los planes de ELECTRONIC ARTS, en menos tiempo del esperado las tiendas españolas tendrán ya en sus estanterías STAR WARS EPISODIO I RACER y STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA. Quizá sólo duren unas horas...

ENTRA EN UNA NUEVA DIMENSION EN JUEGOS DE CARRERAS



STAR WARS EPISODIO I RACER será un espectacular *arcade* de conducción inspirado en uno de los pasajes de la película. A los mandos de un *Pod Racer* deberemos competir hasta lograr las piezas necesarias para la reparación de la nave de la Princesa. Podremos elegir entre 22 personajes presentes en el film, y cuenta con 20 pistas distintas situadas en ocho planetas diferentes cuyas condiciones ambientales afectarán a la conducción y tendrá un modo multijugador.



El aspecto de los escenarios sigue teniendo esa particularísima belleza, singular y frágil, que invita a la contemplación y produce ensoñaciones. Muchos lo han intentado, pero nadie ha logrado superar su dominio de la ambientación.

Volar sobre el suelo a más de 900 kilómetros por hora en un Pod Racer preparado por nosotros mismos debe ser una sensación casi indescriptible. Si además podemos disfrutarlo con varios jugadores... la locura.

UNA AVENTURA DIGNA DE LA GRAN PANTALLA

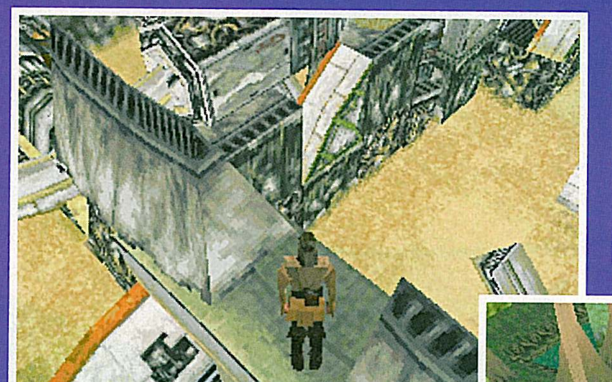
El videojuego STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA parece especialmente pensado para los que ya no puedan soportar por más tiempo el «mono» de la película. Teniendo en cuenta que la versión de **PLAYSTATION** -una impresionante aventura gráfica 3D con idéntico argumento que el de la película y con tanta acción como podáis imaginar- saldrá en **España** el día 21 de Mayo, y el film, sin embargo, se hará esperar hasta el 20 de Agosto, parece que jugarlo será la mejor manera de dulcificar el trance. Con una calidad gráfica sin parangón en esta consola, STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA nos invita a descubrir, paso a paso, la historia a través de 11 macroniveles (2 de entrenamiento) que reproducen a la perfección todos los escenarios y situaciones del film. Traducido íntegramente al castellano y con las voces reales de los actores de la superproducción, el videojuego contará con más de 100 personajes interactivos y más de 4.000 líneas de diálogo. A pesar de tratarse de una aventura gráfica, gran parte del peso del juego recaerá en los elementos de acción a base de disparo y los poderes de La Fuerza. Para terminar, también contará con su extraordinaria banda sonora.

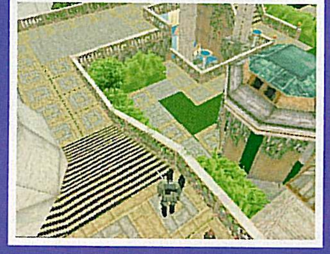




A lo largo del juego podremos encontrar y potenciar todo tipo de armas, entre las que por supuesto no podían faltar el uso de los poderes de La Fuerza.

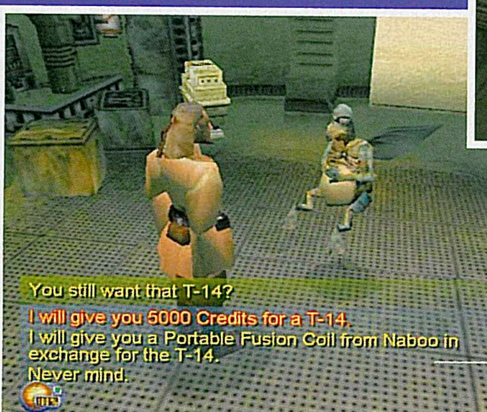




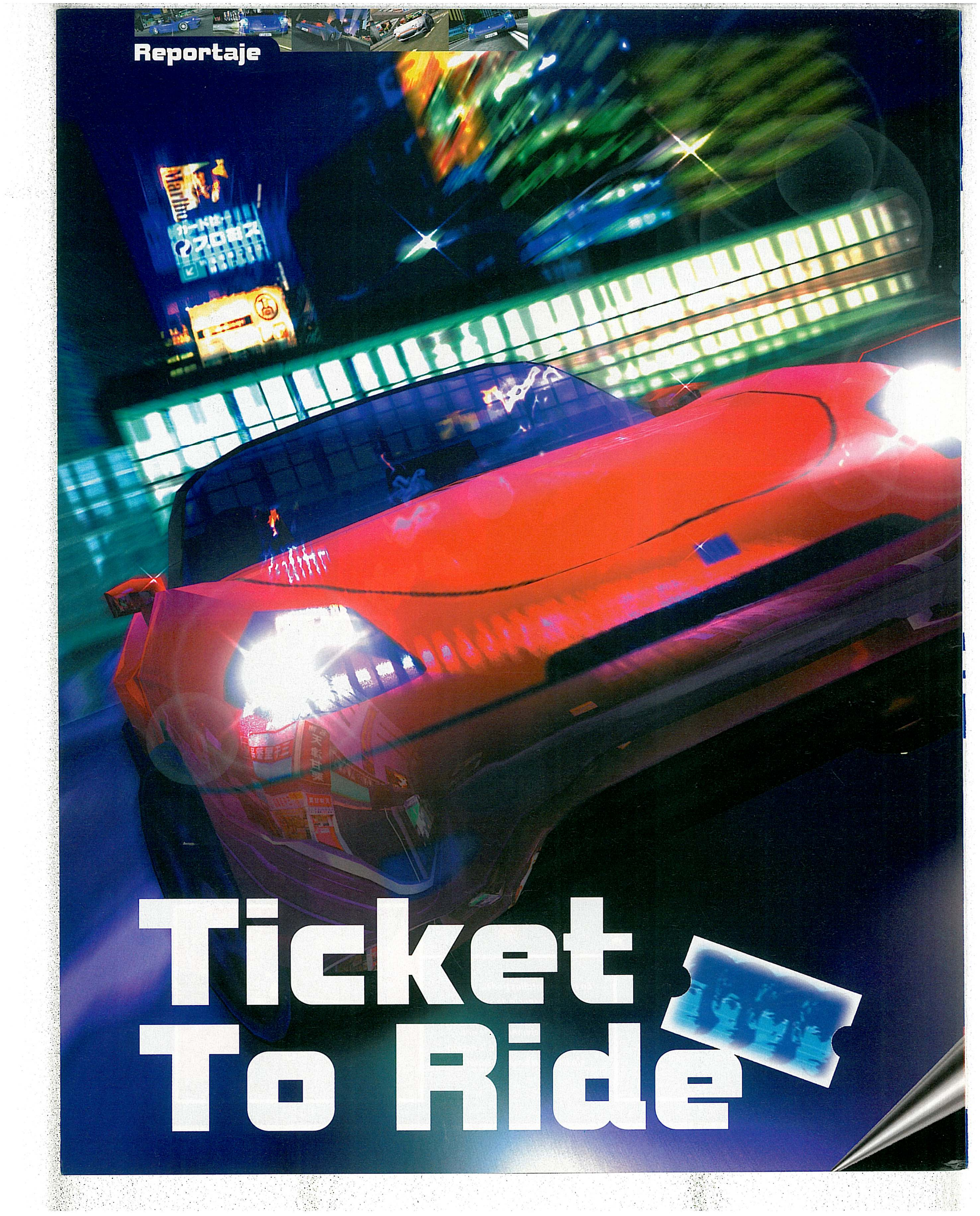


Aunque aún no ha sido confirmado por E. ARTS, parece ser que puede haber una versión para DREAMCAST en el futuro.



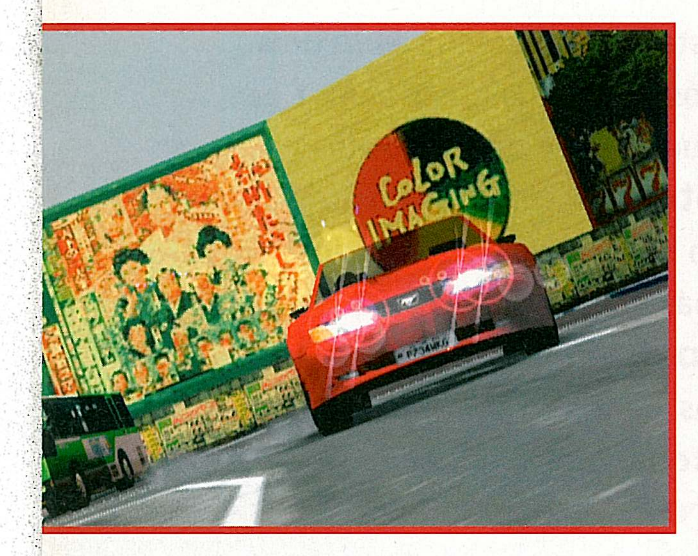


En estas pantallas podéis ver resumida la esencia de STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA: todos los elementos de una aventura gráfica y toda la acción sin límites a base de disparo.


Reportaje
Ticket
To Ride

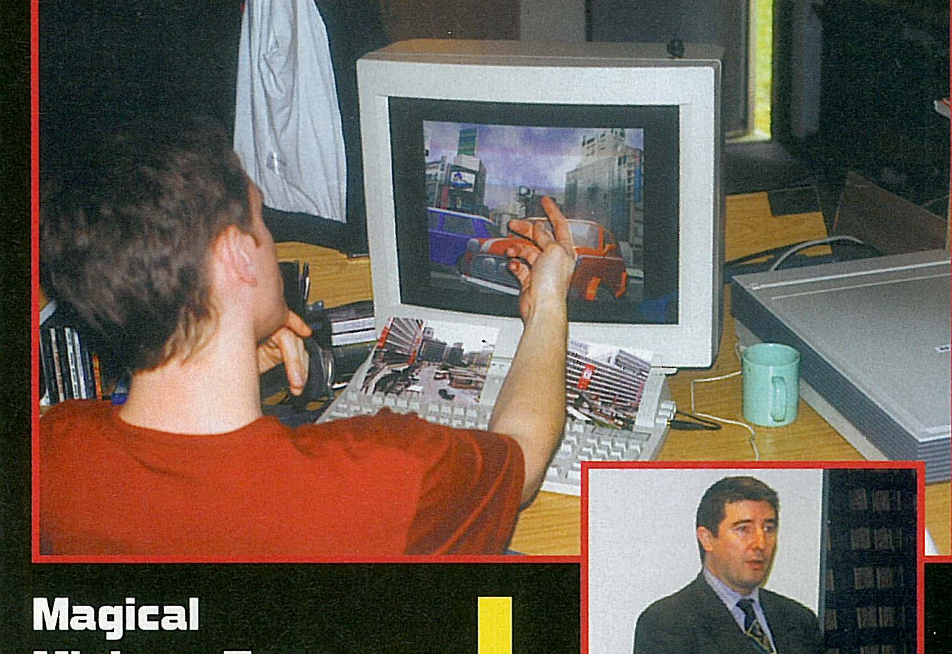


Esta canción de los Beatles nos viene que ni pintada. Y es que M-SR Metropolis Street Racer es un auténtico billete hacia la diversión más absoluta. Fuimos a Liverpool, cuna de los *Fab Four* y los «diablos rojos», para comprobar que la gente de Bizarre Creations ha concebido un juego que nada tiene que envidiar a SEGA RALLY 2.
SJUEGOS
MSR
METROPOLIS STREET RACER



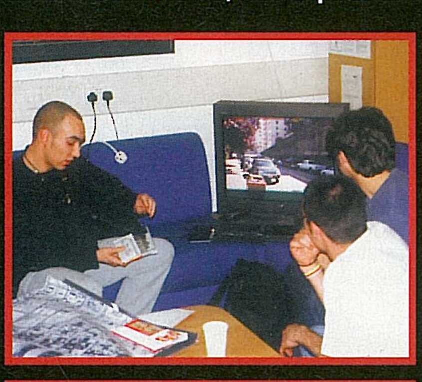
Lunes 29 de Marzo. Con la mente puesta en las inmediatas vacaciones de Semana Santa, «anticipamos» en cierta forma dicho periodo de divertimento acompañando a SEGA ESPAÑA a la presentación del juego de BIZARRE CREATIONS, **M-SR: Metropolis Street Racer**. Tras un viaje lleno de retrasos, a las doce de la noche pudimos llegar al fin a **Liverpool**, capital británica de los **Beatles**, el fútbol y... el videojuego europeo. Y decimos esto porque, si bien no es nada extraño que **Inglaterra** sea el país con más tradición creadora de videojuegos, sí sorprende que esta pequeña ciudad tenga un tanto por ciento tan alto de gente involucrada en el desarrollo de entretenimiento audiovisual entre su población. Quizá la imaginación o la creatividad de esta gente esté por encima de la media. En fin... el caso es que llegamos al hotel, dormimos un buen rato, nos fuimos a la mañana siguiente de *tour* por la ciudad, y empezamos el maratón **MS-R**. En primer lugar, en un pequeño salón de actos, los mandamases de SEGA EUROPA y BIZARRE CREATIONS nos dieron la bienvenida a toda la prensa europea, como suele ser preceptivo en estas ocasiones, y nos hicieron una somera descripción de la inmediata visita al cuartel general de la compañía británica.

*Detrás de cada juego hay una sórdida labor de programación. Y en **M-SR** mucho más, debido a la complejidad de los diseños urbanos y lo cuidada de la dinámica de los vehículos.*

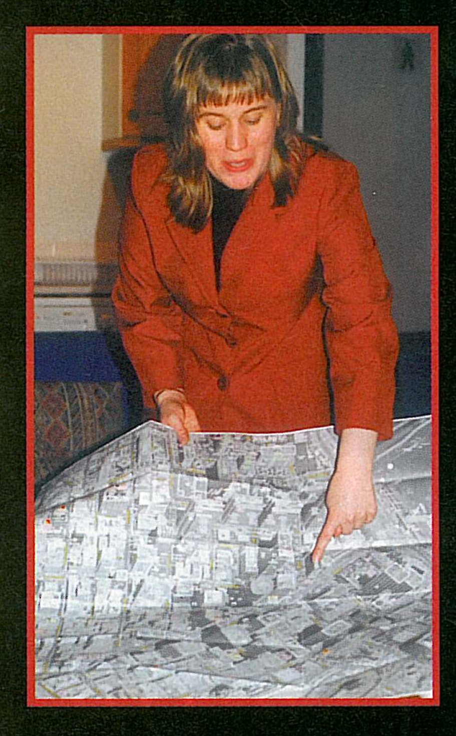


Magical Mistery Tour

Tanto en las oficinas como en un salón del hotel, pudimos asistir a sendas presentaciones del juego en las que comprobamos hasta qué grado de detalle se ha cuidado el juego. A la derecha Jean-Francois Cecillon, Director General de SEGA EUROPA, que confirmó que este juego será el que acompañe al lanzamiento europeo de la consola. Por otro lado Nahiko Hoshino, Director de Desarrollo de SEGA EUROPA, nos habló de las enormes expectativas que tienen en M-SR. Ya en las oficinas, Sarah Dixon, *Business Director* de BIZARRE CREATIONS, nos explicó los procesos de pre-desarrollo del juego,visitando, grabando y fotografiando cada metro cuadrado de las ciudades. El resto del equipo de BIZARRE nos mostró *in situ* los diseños, la creación de escenarios, los modelados en 3D, los efectos visuales y un sinfín de detalles que ponen bien a las claras que M-SR no va a ser una joya por pura casualidad.







Así que con eso y un *dunkin´donut* nos fuimos a las oficinas de la compañía de la mano de **Esther «maiteilorisrich» Barral**, la pizpireta relaciones públicas de SEGA ESPAÑA que nos cuidó como a hijos suyos a toda la prensa española (para que os hagáis una idea, no nos dejaba ir de compras para que no llegáramos tarde, y nos impidió realizar las fotos más escabrosas de la fiesta). Una vez allí nos mostraron los trabajos de los diseñadores y programadores del juego en sus propias estaciones de trabajo, así como los planos, las grabaciones de vídeo y las fotografías de las ciudades, que habían sido trasladadas con total fidelidad al videojuego. También los vehículos tuvieron su huequecito y vimos cómo iban modelándolos y dotándolos de una increíble dinámica.

Después de la visita volvimos al hotel, a la sala de reuniones, donde **Matt Birch**, el melenudo *Lead Coder* de BIZARRE CREATIONS, nos hizo una demostración del juego mostrándonos sus mejores cualidades. Luego, tras una suculenta cena en la que nos regalaron un cochecito de juguete a cada uno (12 nos trajimos a **Madrid** merced a las borracheras colectivas), se montó un concurso entre la cuarentena de periodistas para ver quién era el que lograba la vuelta más rápida. Ganó un inglés, y los españoles quedamos en segunda y cuarta posición, que no está nada mal. Después, una de esas fiestas locas en la que la gente se lo pasó como enanos, y el día siguiente vuelta a **España** a primeras horas de la mañana, con una pequeña-gran resaca...

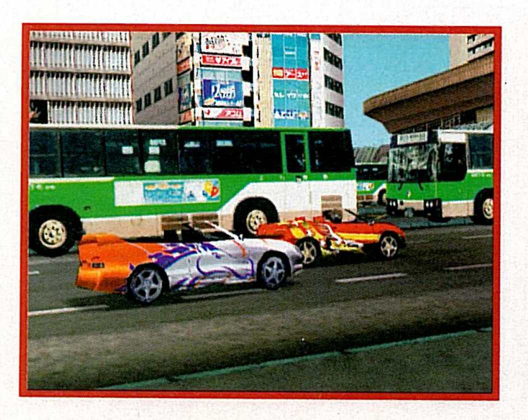
Pero el juego es lo que importa, y vamos a describiros pormenorizadamente lo que ofrecerá **M-SR**, un juego que acompañará al lanzamiento europeo de ***Dreamcast*** y que se nos antoja, si todo se desarrolla de forma lógica, como la primera opción de compra.

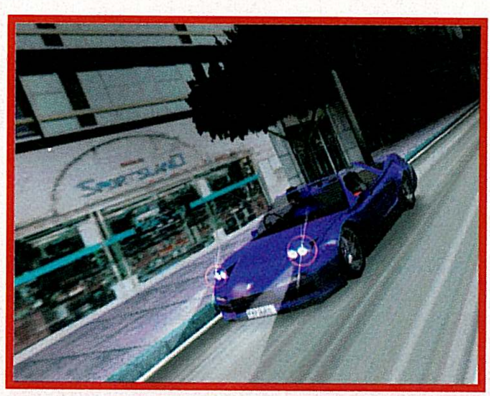
características

M-SR es un juego de conducción inmerso en escenarios urbanos reales de 3 ciudades (**Tokio**, **Londres** y **San Francisco**). Tres distritos de cada ciudad, nueve en total, de unos 3 kilómetros cuadrados cada uno, han sido in-



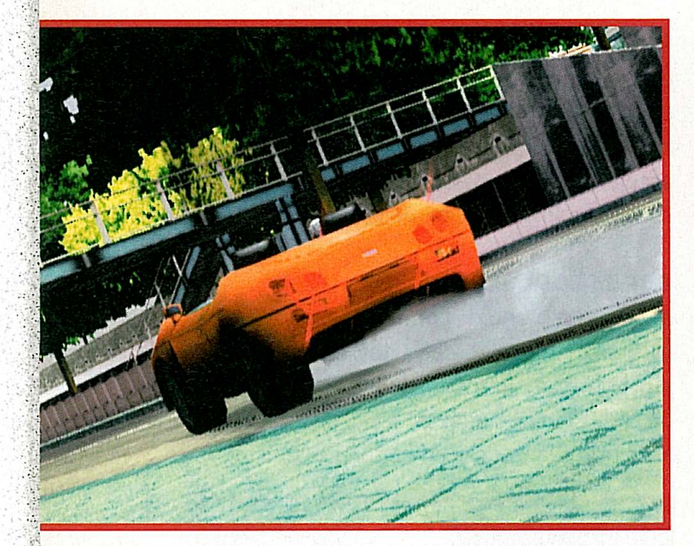
No se podrá atropellar a ningún peatón, y tampoco sufrirán abolladuras los vehículos por muchos trompazos que nos demos. Esto es debido a que al ser los coches reales, las escuderías no permiten que sus automóviles aparezcan con algún daño. Este es el precio que hay que pagar por poder conducir los coches auténticos. Una lástima, pero nada que enturbie el resultado global.





Después del concurso, y mientras muchos colegas de la prensa europea se emborrachaban, pudimos jugar durante mucho tiempo con el juego y sentir su magnífica sensación de velocidad.





cluidos. Dichos escenarios han sido recreados al detalle, atendiendo hasta los más mínimos detalles. 32.000 fotografías y más de 30 horas de grabación de vídeo, han sido dedicadas a tal efecto. Para correr por estos circuitos dispondremos de 13 vehículos más algún que otro secreto, todos ellos descapotables y reales al cien por cien (hasta se pueden observar los movimientos de las pinzas de freno), gracias a los acuerdos alcanzados con marcas como RENAULT, TVR, FORD, FIAT, ALFA ROMEO, MERCEDES, PEUGEOT, etc...



Arriba una foto de las miles que tomaron de ***Tokio****, y justo abajo cómo ha sido trasladada dicha sección de la ciudad al juego. Impresionante, ¿verdad? Y así todo el juego...*

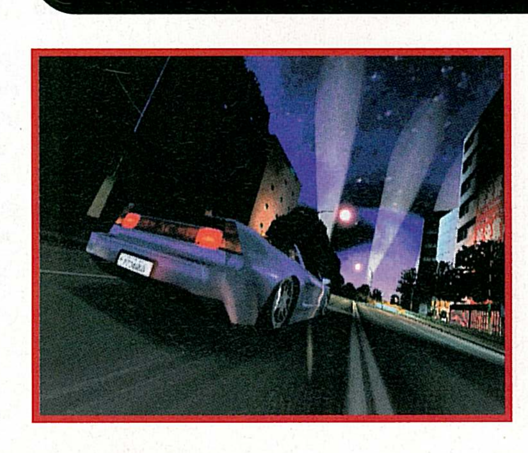
En cuanto a detalles, habrá elementos interactivos, varias condiciones climatológicas (sol, lluvia, niebla, nieve, viento...), se podrá conducir de día o de noche, los golpes afectarán a la dinámica del coche, observaremos un montón de transparencias y efectos de luz reflejados en los capós de los coches, sonido ambiental envolvente, habrá dos modos principales de juego (el clásico *Arcade*, con sus correspondientes variantes, y el *Gang Battle Mode*, en la que habrá una total libertad de movimientos a la hora de desplazarse por los distritos). Por supuesto estará disponible un modo para varios jugadores simultáneos (hasta cuatro), y tendrá opciones especiales para los usuarios que dispongan de **Internet**.

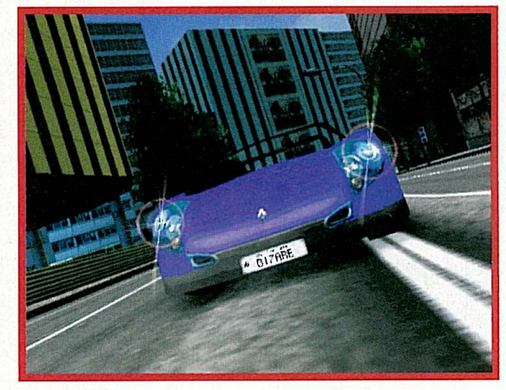
THE SCOPE



¡Qué noche la de aquel día!

Después de la presentación, fiesta gorda. En la foto de arriba podéis ver meneando dos banderitas al actor que prestó su rostro para la carátula de Carmageddon y Mr. Proper; debajo medio torcido pero sexy The Scope; a su derecha el inefable samurai Pakito Fu, en el momento en el que se pilló sus bajos con la cremallera; a su lado Esther «francismacius» Barral, nuestra anfitriona multilingüe, y por último Luis y Eduardo, dos *party animals* de Canal C:.
Y a la derecha la buenorra y verbenera Michelle Langton, relaciones públicas de BIZARRE CREATIONS, tratando de conseguir portada para su juego surfeando con un periodista franchute en lamentable estado. Debajo Brian Woodhouse, productor del juego, intentando dar un «muerdo» a José Aller, un gallego que es *Assistant Producer* de la división de desarrollo de SEGA EUROPA.

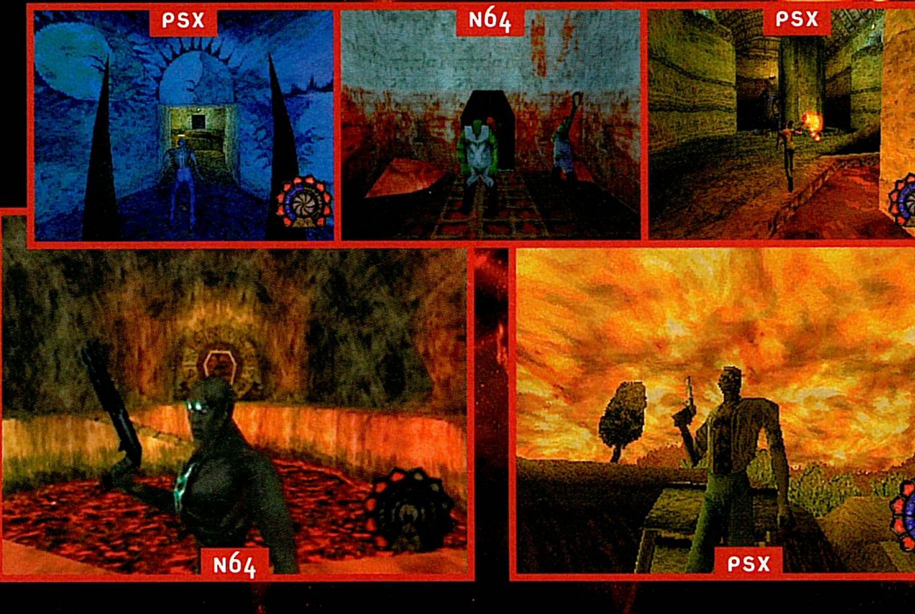





"El mejor beat'em up bidimensional concebido nunca
para un soporte doméstico de 32 bits"... SUPER JUEGOS 93%
STREET FIGHTER
ALPHA 3
Basado en la popular serie de luchadores.
• Compatible con el nuevo periférico PocketStation
(el usuario tendrá la posibilidad de descargarse en su mini-consola portátil su luchador favorito
para ensayar combos y aumentar su nivel de cara al modo World Tour)
• 8 personajes nuevos.
• Nuevo modo World Tour: el objetivo es viajar por todo el mundo luchando
por conseguir objetos con los que acceder a nuevos movimientos.
• Para 1 ó 2 jugadores.
• Compatible con Dual Shock.
© CAPCOM CO. 1999. © CAPCOM USA, INC. 1999. Todos los derechos reservados. CAPCOM y STREET FIGHTER son marcas registradas de CAPCOM CO. LTD. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited. Todos los derechos reservados
CAPCOM
PlayStation
Virgin INTERactive



Una terrible amenaza se cierne sobre la **humanidad**. El apocalipsis está a punto de comenzar. Los muertos abandonarán su mundo y el lugar más terrible de **la tierra de las sombras** abrirá sus puertas para dejar en libertad a los psicópatas más peligrosos de todos los tiempos. Sólo Mike LeRoi, el nuevo **ShadowMan**, puede evitar la catástrofe...



Después de tres años de trabajo IGUANA ENTERTAINMENT, grupo desarrollador que cuenta entre sus éxitos con la saga TUROK para ***NINTENDO 64***, nos asombra con una tenebrosa producción para ***PLAYSTATION*** y los 64 *bits* de NINTENDO: **SHADOWMAN**. La ambientación del juego y el argumento no sólo han requerido un duro trabajo de diseño, sino también la labor de recopilar información sobre los asesinos en serie más famosos de la historia, desde Jack el Destripador, hasta el carnicero que dió pie a la película LA MATANZA DE TEXAS. Y es que aunque **SHADOWMAN** está basado en el cómic del mismo nombre de ACCLAIM, sus creadores han querido dotar al juego de una identidad propia. Las dos versiones nos narran la misma historia. Nettie, una *medium*, ha soñado con el fin del mundo. Para evitar el apocalipsis contrata a un asesino a sueldo llamado Mike LeRoi. Tras implantarle una extraña máscara sobre el pecho (*ShadowMask*), se le confiere el poder de traspasar la frontera entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Su misión consistirá en atravesar la tierra de las sombras para encontrar el lugar donde todos los asesinos van a parar una vez muertos. De vez en cuando deberá volver al mundo real para acabar con alguno de estos seres que se han infiltrado entre los vivos para poner en práctica su deporte favorito.
Cuando LeRoi llegue al descomunal edificio que alberga el siniestro manicomio de celdas acolchadas y repleto



Un viaje al cora


N64
N64
N64
21
zón del infierno

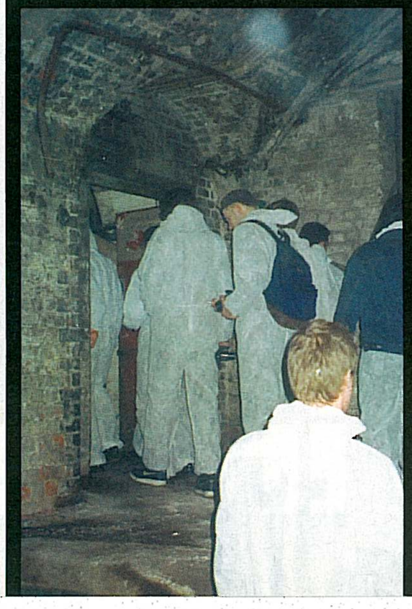
Este ser mutilado y con el pecho abierto será el canal que permita a SHADOWMAN viajar entre el mundo de los vivos y la tierra de los muertos, o viceversa.

Durante el juego tendrás que buscar armas cada vez más potentes si quieres hacer frente a los psicópatas del Asylum.

de psicópatas procedentes de todas las épocas, tiene que detener la máquina que provocará la colisión entre los dos mundos y parar la invasión de los asesinos. Todo el juego transcurre en un entorno 3D con una perspectiva en tercera persona. IGUANA no ha reparado en recrear con todo lujo de detalles todos y cada uno de los escenarios. Desde los pantanos de Louisiana infestados de cocodrilos, hasta los oscuros parajes de la tierra de los muertos, aunque el estilo más *gore* lo encontramos en *The Asylum* (el manicomio). Paredes ensangrentadas, enemigos con máscaras de cuero y sierras mecánicas, escenas grotescas en las celdas con seres masticando trozos de carne y cualquier imagen macabra que puedas imaginar. Por supuesto encontraremos diferencias entre las versiones para las dos consolas. ***NINTENDO 64*** ofrece vistosos efectos de luz, como el reflejo de los ojos y la máscara de **SHADOWMAN** cuando está en el mundo de los muertos, además de contar con unas texturas más detalladas. IGUANA todavía estaba trabajando en la entrega para los 32 *bits* de SONY, y lo que pudimos ver (a pesar de encontrarse a un 50% aproximadamente de desarrollo), mostraba unas excelentes maneras. Lo que más sorprende



Los componentes de IGUANA atendieron las preguntas de los miembros de la prensa europea. A la izquierda podéis observar las pintas que teníamos antes de entrar a la fábrica derruida donde tuvo lugar la presentación de SHADOWMAN.





Dentro tuvo lugar una representación con efectos pirotécnicos de la industria cinematográfica. También participó uno de los dobles de James Bond, que salió envuelto en llamas. Por un momento pareció que nos encontrábamos en The Asylum.



en **ShadowMan** es su *engine 3D*. No utiliza trucos como el de la niebla (tan socorrido por los programadores en ***Nintendo 64***), y en los escenarios abiertos nos permite contemplarlos en su totalidad. Se aprecia sobre todo al comenzar el juego en las planicies de Louisiana, donde veremos desde el tronco sobre el que se encuentra el protagonista hasta la lejana iglesia que se perfila en el horizonte. A pesar de que **ShadowMan** posee ciertos tintes de aventura, nos hallamos ante un título en el que predominará el comportamiento de disparar a todo bicho que se mueva en pantalla si queremos seguir vivos dentro del mundo de los muertos. Aún así, como ya he dicho, será necesario buscar ciertos objetos para poder avanzar durante el viaje, además de los consabidos reponedores de energía y cargas de munición. Por ejemplo, las cartas del tarot, además de proporcionar pistas sobre la profecía del fin del mundo, también le servi-

*Una vez que la ShadowMask esté sobre su pecho, cuando ya pueda entrar al mundo de los muertos, **ShadowMan** deberá encontrar al portero que le abra la inmensa puerta de hueso de dicho lugar.*

El cómic. **Esta no es la primera ocasión en que ACCLAIM se basa en uno de sus comics para trasladarlo al mundo del videojuego. Ya ocurrió con la saga Turok y ahora le toca el turno a otro de sus héroes, el oscuro Mike LeRoi, más conocido como ShadowMan. Nacido en 1994, a las puertas del final del milenio podremos disfrutar con las aventuras de este asesino a sueldo en el más allá. La creación es original de Garth Ennis, guionista, y de Ashley Woods, dibujante. Este último ha participado en alguna de las ediciones especiales de Spawn. El número 1 de la serie, narra como el jove Mike LeRoi sustituye al anterior ShadowMan. Nettie, la hechicera vudú, tiene plena confianza en su sangre fría y en su capacidad para liquidar a cualquiera sin pestañear lo más mínimo. Sin duda, se trata de un antihéroe ideal para protagonizar un *shoot'em-up*.**



rán a Mike LeRoi para obtener ciertos poderes como caminar sobre el fuego. Durante el juego también se han incluido componentes plataformeros, aunque será dentro del *Asylum* donde su dificultad pondrá a prueba la habilidad del más pintado. LeRoi tendrá a su disposición diferentes armas, que tendrá que ir encontrando a lo largo de su aventura. La pistola con la que empieza dará paso después a bestiales y efectivos lanzadores de rayos, ametralladoras y otros artilugios capaces de devastar a sus enemigos en un santiamén. El protagonista es ambidiestro. Es decir, podrá utilizar las dos manos en cualquier momento. Esto será muy útil, ya que además de permitirle combinar dos armas diferentes, en zonas que estén mal iluminadas será capaz de transportar una antorcha sin dejar de llevar su arma a punto para disparar. Todo esto es lo que hemos podido ver hasta la fecha de **SHADOWMAN**, cuya presentación oficial para la prensa europea tuvo lugar el 31 de Marzo en una fábrica derruida del East End de **Londres**. Como si se tratara del mismísimo *Asylum*, escuchamos un ensordecedor ruido que parecía provenir de la máquina con la que sus habitantes se proponen entrar en nuestro mundo. El lanzamiento del juego está previsto para antes del verano, y puede ser un auténtico bombazo. **SHADOWMAN** es nuestra única esperanza de liberarnos de las maldades de los «no vivos».

R. DREAMER

La profecía. Las Cartas de los Antiguos, junto a sus sueños premonitorios, han alertado a Nettie de que el fin del mundo se acerca si nadie lo evita. Además de encerrar esta apocalíptica profecía, también servirán para que nuestro héroe no pierda la pista del camino que ha de seguir. Y, lo más importante, serán imprescindibles para obtener nuevos poderes que permitirán a LeRoi caminar sobre el fuego, tocarlo o que su cuerpo sea completamente inmune a las llamas.

¡¡No Juegues con Fuego!!

No eres un escogido de Dios...

¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales.
Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete! Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...
Disponible Ya en Pc y Playstation, y disponible en abril en Nintendo 64.







MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

© Automobile Cub de Monaco

http://www.ubisoft.es

UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE


■ REGALAMOS 50 JUEGOS Y UN PREMIO ESPECIAL DE ARTICULOS EXCLUSIVOS MGS.
lid



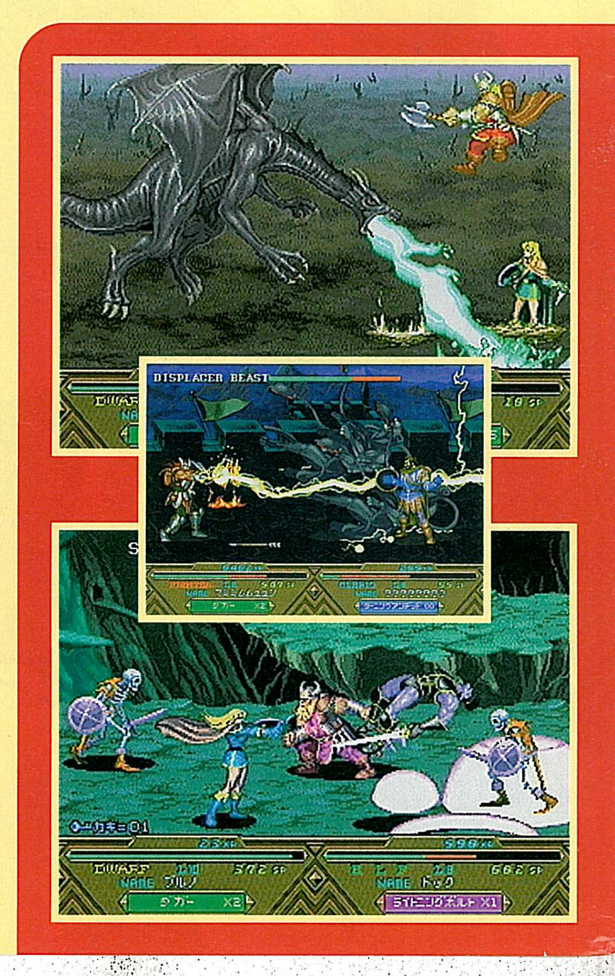
Ha sido el título de *SATURN* más esperado desde hace dos años. Sucesivas cancelaciones, incumplidas fechas de lanzamiento y la defunción de los 32 *bits* de SEGA nos habían hecho suponer que jamás llegaríamos a verlo en el mercado… Pero por una vez la historia tiene un final feliz, aunque algo amargo. **DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION** salió por fin a la venta en **Japón** a principios de Marzo, para ser el último gran lanzamiento para una consola que jamás vio aprovechadas a tope sus posibilidades gráficas para las 2D. Al menos, no se podría desear mejor epílogo.






DUNGEONS & D





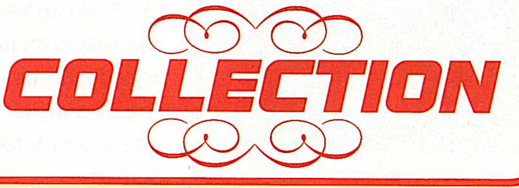
Saturn

La popularidad de la que, en cierta medida, sigue gozando **Saturn** en **Japón** y las súplicas de los usuarios nipones han sido las únicas causas que han motivado a CAPCOM a comercializar **Dungeons & Dragons Collection**. Con *Saturn* fuera de juego desde hace muchos meses en el mercado occidental (el último lanzamiento en **USA** fue **Magic Knight Rayearth** de WORKING DESIGNS), las probabilidades de que CAPCOM comercialice este juego en **Europa** son tan remotas, que sin ningún tapujo os animamos a que os compréis esta versión japonesa ¡ya! Y será mejor que lo hagáis a toda mecha, ya que la cifra de compactos puestos a la venta por CAPCOM en **Japón** ha sido tan irrisoria que es muy posible que a estas alturas esté agotado. **D&D Collection** lo merece, ya que reune en un *pack* de sendos CDs las dos recreativas que bajo licencia de TSR, realizó la propia CAPCOM en 1994 y 1996. Ambas máquinas suponen un caso inédito dentro de la historia de los *beat´em-up*, ya que incorporaban grandes dosis de *RPG*, como la utilización de magias, *items* o la posibilidades de tomar diferentes caminos y afrontar diversas decisiones que variarán el posterior curso de la aventura. Por eso no es de extrañar que **Internet**, a pesar del tiempo, siga siendo un hervidero de páginas *Web* sobre D&D Tower Of Doom y D&D Shadow Over Mystara, obra de fanáticos de ambas máquinas. Y es que ningún otro *beat´em-up* puede compararse a los **D&D** de CAPCOM en argumento y capacidad de interacción con los otros jugadores. Como si de un *RPG* puro y duro se tratara, los personajes están encuadrados en los patrones clásicos del género. Hay guerreros, hábiles con la espada pero ineficaces a la hora de ejecutar magias,











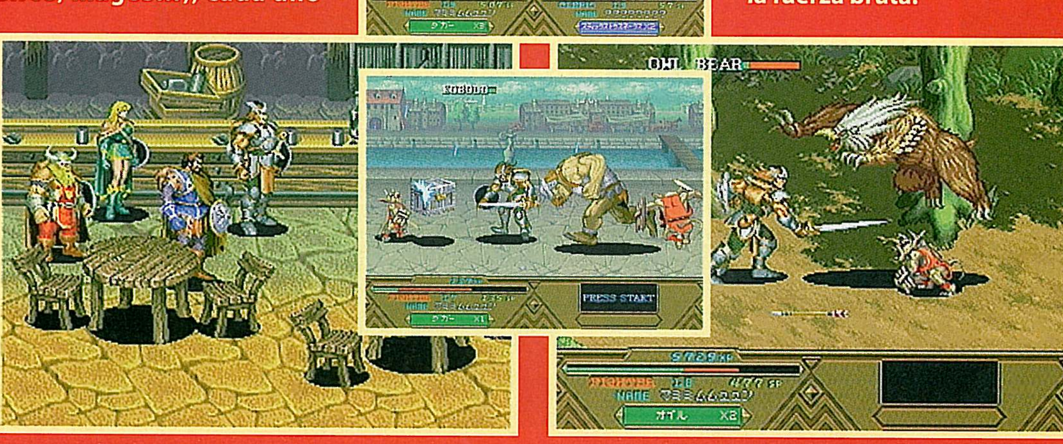
El mago es el mejor personaje de Shadow... a la hora de ejecutar magias, pero un negado en el combate.

DRAGONS COLLECTION

TOWER OF DOOM

Pensado como una evolución de sus anteriores The King Of Dragons y Knights Of The Round, **Dungeons & Dragons Tower Of Doom** (basada en la placa *CPS II*), convulsionó en 1994 el mundo de los *beat´em-up* gracias a su importante elemento *RPG*. Como en el Gauntlet de ATARI, CAPCOM echó mano de personajes basados en patrones característicos de los *RPG* (guerreros, elfos, magos...), cada uno dotado de sus propias habilidades y limitaciones. El resultado fue una *Coin-Op* para cuatro jugadores revolucionaria que no sólo volvió locos a los fans de la lucha, sino que arrastró hacia los recreativos a toda una legión de amantes del rol, atraídos por la posibilidad de dar rienda suelta a los poderes mágicos del clérigo o la Elfo. El enano y el guerrero eran más partidarios de la fuerza bruta.







DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION





*El argumento de **D&D Collection**, a pesar de los textos en japonés, está a años luz de otros beat´em-ups.*

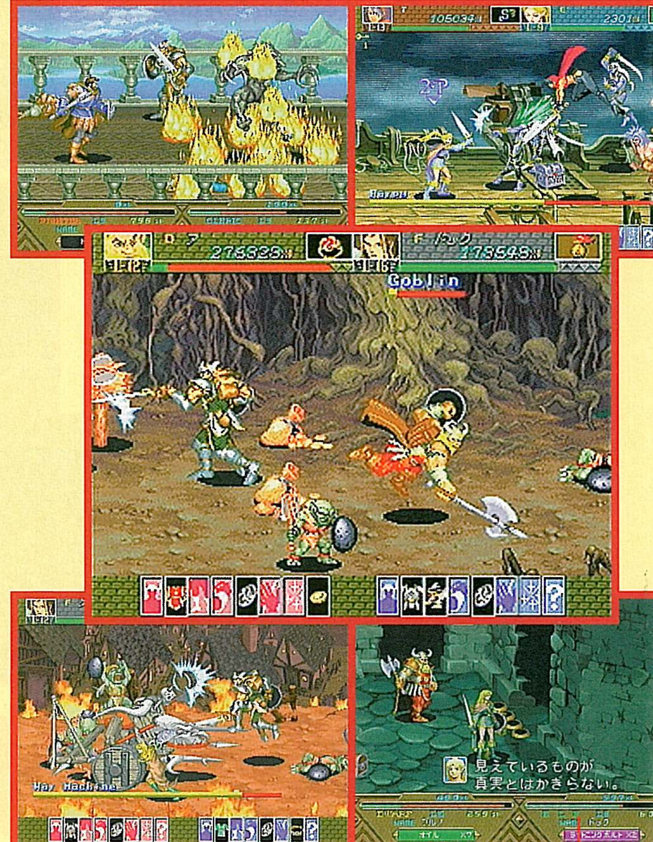
y magos capaces de lanzar hechizos propios de un Final Fantasy pero negados en el cuerpo a cuerpo. Incluso hay una ladrona capaz de abrir cofres inaccesibles para los otros miembros del grupo. Es una lástima que el único fallo de CAPCOM en toda su labor de adaptación haya sido no incluir el modo de cuatro jugadores simultáneos de las ***Coin-Op*** (vía *Multitap*). De esa forma la conversión habría sido del todo perfecta (los gráficos son clavaditos al pixel e incorpora el ***Q-Sound*** de las recreativas originales). Aún así, **Dungeons & Dragons Collection** puede enorgullecerse de ser el mejor *beat´em-up* producido hasta la fecha para la extinta máquina de SEGA. Ha aparecido tarde en el mercado, y con textos en japonés, pero al menos ha llegado. Es mucho más de lo que nos esperábamos.

NEMESIS & DOC

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



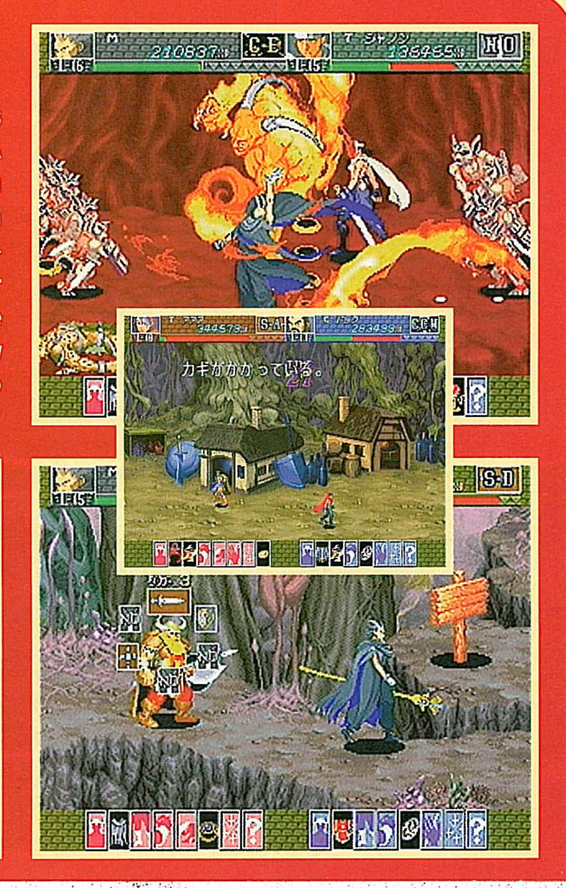


***Dungeons & Dragons Tower Of Doom** incorpora detalles tan novedosos respecto a otros beat´em-up, como la posibilidad de inspeccionar cuevas o habitaciones en mitad del fragor del combate.*

SHADOW OVER MYSTARA

Dos años después de Tower Of Doom, CAPCOM sorprendió a la fauna recreativa con Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara, otra placa *CPS II*, en la que el número de personajes a seleccionar ascendía a seis. Al Guerrero, el Clérigo, la Elfo y el Enano se le unían ahora el Mago y la Ladrona. Con mejores gráficos y magias aún mas impresionantes que las de la primera parte, Shadow Over Mystara destacó sobre todo por su mejorada jugabilidad, ya que poseía un mayor número de llaves especiales por personaje. Al contrario que Tower, la adaptación *Saturn* de Shadow requiere el uso del cartucho de 4M de *Ram*.





Haz de la pesca



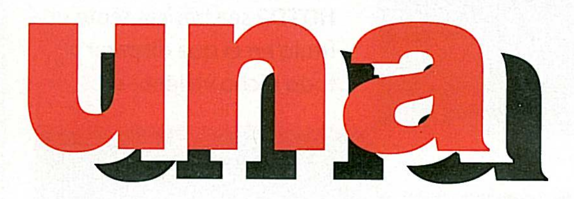


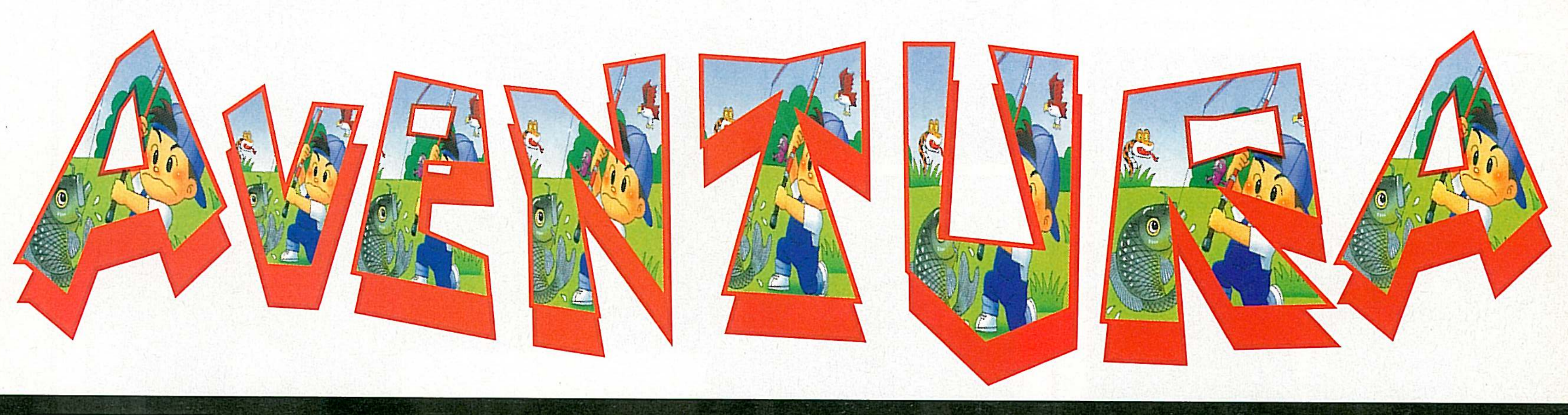






una







AM1 inaugura el género de los *shoot'em-up* con pistola en DREAMCAST con un juego que ya ha arrasado en las salas recreativas de todo el mundo: HOUSE OF THE DEAD 2. Los ingredientes que convirtieron a la primera entrega de la saga en un clásico se complementan con el poderoso *hardware* de los 128 *bits* de SEGA y un montón de *extras* no incluidos en la COIN-OP.

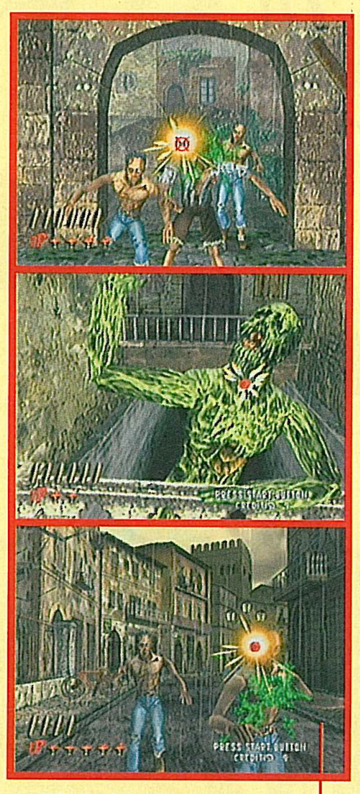








HOUSE OF T

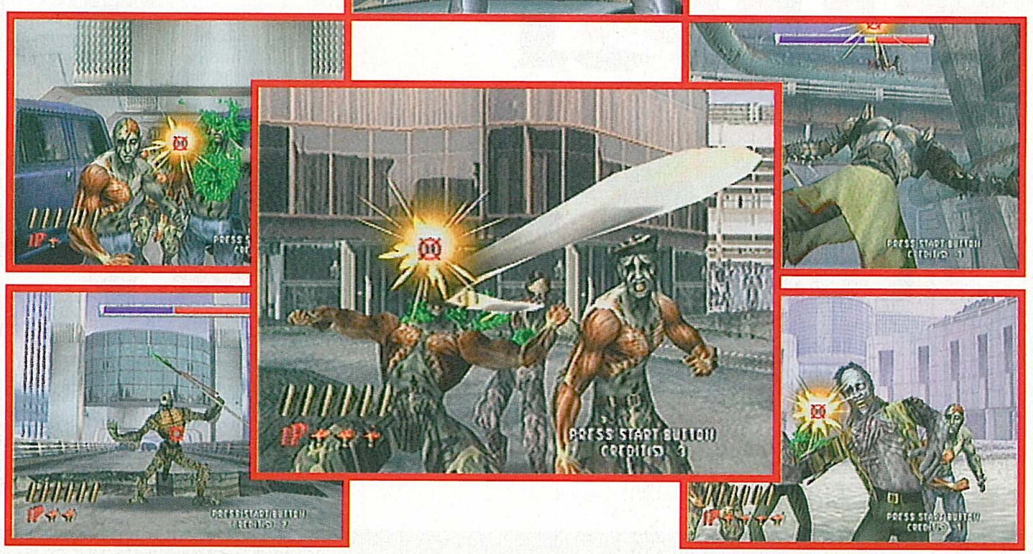


La dificultad de **HOTD2** será uno de los principales inconvenientes para disfrutar de los magníficos gráficos diseñados por los creadores.



Para los que no estén familiarizados con esta saga de AM1, hay que decir que nos hallamos frente al *shoot'em-up* más bestial de todos los tiempos. Gary Stewart y James Taylor, dos agentes de la agencia AMS, se ven involucrados en la misión más extraña y sobrecogedora de toda su vida: atravesar de punta a punta una ciudad infestada de muertos vivientes, pirañas, lagartos gigantes y otras criaturas obra de la mente enferma de un científico loco llamado Goldamn. La única forma de sobrevivir a este *armagedón* es aprender a utilizar tu arma como el más diestro de los pistoleros del Salvaje Oeste. En **Japón** se ha puesto a la venta un *pack* especial que incluye el juego y la pistola por 7.800 *Yens* (unas 9.400 pts), aunque siempre queda la opción de jugar con el mando. Y en esta ocasión no es ninguna tontería, porque nos permite recargar tan rápido que puede parecer que tenemos una ametralladora en nuestras manos. Sin embargo, no es conveniente ir disparando a diestro y siniestro por todos los rincones de la ciudad. En el momento más inesperado puede aparecer un inocente peatón a punto de morir a manos de un *zombie*. Si no andas con cuidado puedes acabar con su vida. En resumidas cuentas, aunque **HOTD2** sea básicamente un título en el que disparar a todo bicho viviente en









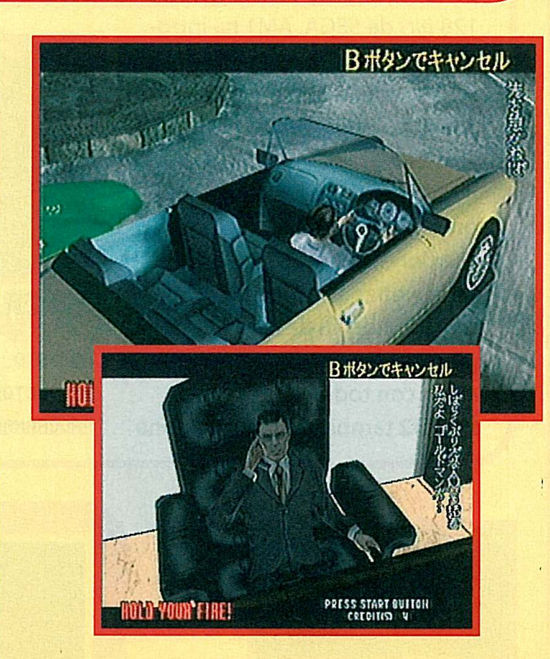
Amy y Harry son los dos compañeros que te ayudarán a lo largo del juego, aunque nunca empuñarán sus armas para echarte una mano.



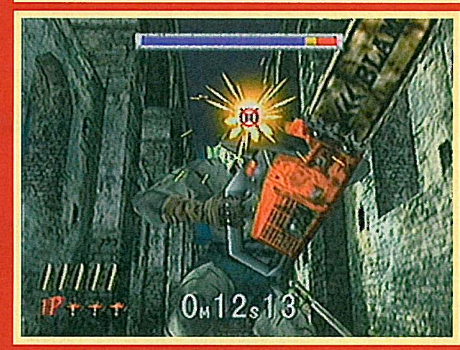
cuanto aparezca en pantalla resulta indispensable, la mejor opción es apuntar con cuidado (siempre que sea posible) y a los puntos débiles del enemigo. Normalmente, la cabeza es el lugar que te permitirá terminar rápidamente con los monstruos, pero probar con otros blancos del cuerpo convertirá el juego en una experiencia a mitad de camino entre las películas de **George A. Romero** y **Quentin Tarantino**. El detalle gráfico en cada una de las escenas que se suceden rápidamente, sin apenas tener tiempo de respirar, es alucinante: cabezas volando, cuerpos partidos por la mitad, muertos vivientes mutilados... pero la sangre de color verde. Los creadores han querido evitar, dentro de lo posible, los problemas que este tipo de juegos genera con la censura de la opinión pública. El *arcade* desarrollado también por AM1 sobre la placa **NAOMI**, la misma que integra el *hardware* de **DREAMCAST**, permite que la conversión sea 100% fiel al original, y de una forma rápida. Unicamente la inclusión

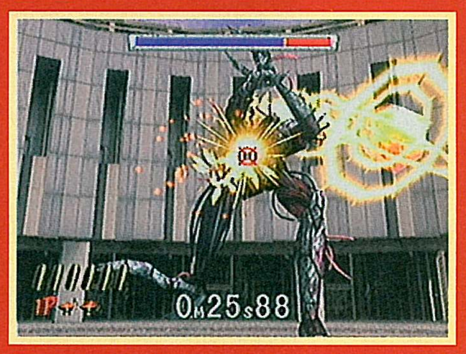
THE DEAD 2



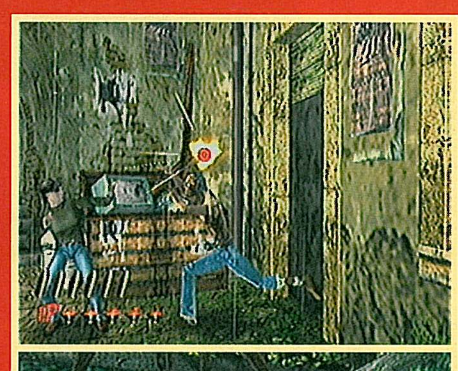








Boss Mode. Uno de los nuevos modos que incorpora la versión de **DREAMCAST** respecto al original. Si eres capaz de derrotar a los 8 jefes que aparecen inicialmente, se abrirán dos nuevas casillas: una con Emperor y otra con una opción para luchar contra todos los jefes del juego de una tacada.

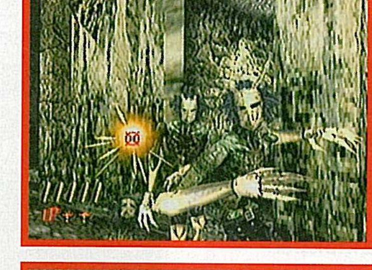


Al Rescate. En el peligroso viaje de James y Gary Amy a través de la ciudad infestada de *zombies*, encontrarán víctimas inocentes a punto de morir en las garras de los monstruos. Algunas veces será sencillo exterminar al muerto viviente, pero en otras sólo será posible haciendo gala de una excelente puntería. Las víctimas salvadas te ofrecerán, en ciertas ocasiones, una vida *extra*. Y si consigues rescatarlas a todas durante el juego, aparecerá una nueva zona antes oculta.

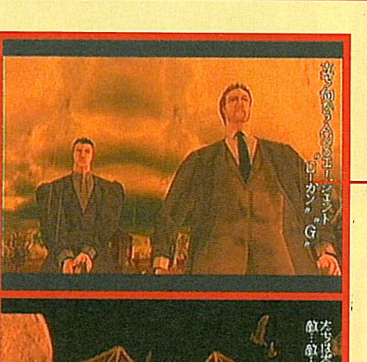


made in japan

THE
HOUSE OF THE DEAD 2







En el juego se incluye la intro del primer HOTD. Todos los rumores apuntan a que hay una versión del mismo oculta en el GD ROM. Ojalá sea así.

de nuevos modos de juego y otro tipo de *extras* hacen que la compañía tarde un poco más en el desarrollo de la entrega para consola. Y en este aspecto, **The House of the Dead 2** nos tiene reservadas unas cuantas sorpresas en los 128 *bits* de SEGA. AM1 ha introducido tres nuevas modalidades. La primera es el juego en sí, pero con la salvedad de que podemos seleccionar ciertas ventajas que harán más fácil la labor de los protagonistas: *power ups*, continuaciones *extra* o la posibilidad de no tener que recargar (algunas aparecerán después de completar el *boss mode* y el *training mode* con todas las estrellas). **HOTD2** también cuenta con una opción para luchar contra todos los jefes finales del juego y con una interesante y divertida modalidad que nos recuerda las pruebas de Point Blank. Aquí no se acaban las novedades de la versión para consola. Los rumores apuntan a que en el *Original Mode* hay una serie de *items*, que una vez hallados, te permiten jugar como una abuela, disparar peces en lugar de balas y obtener nuevas armas como una ametralladora, una escopeta o una pistola de bolas de pintura. Aún tenemos tiempo, y seguro que cuando el juego llegue a nuestro país habrá aumentado el número de secretos descubiertos de este grandioso título.

R. DREAMER



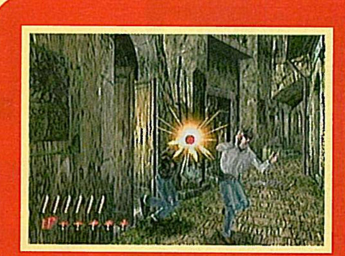
SUPER Information

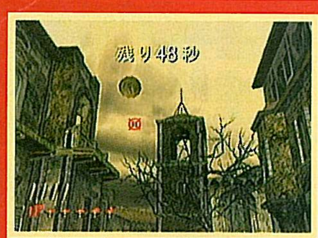
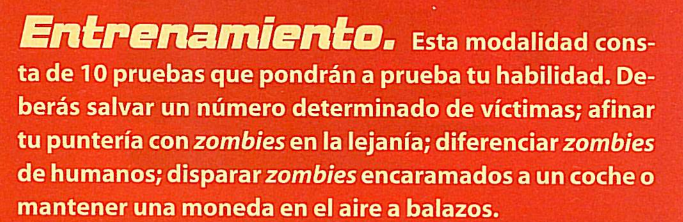
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	AM1




Este es el aspecto que presenta la pistola para Dreamcast. Tiene un pad incorporado y una ranura para la VMS o el Puru Puru Pack.





Entrenamiento. Esta modalidad consta de 10 pruebas que pondrán a prueba tu habilidad. Deberás salvar un número determinado de víctimas; afinar tu puntería con *zombies* en la lejanía; diferenciar *zombies* de humanos; disparar *zombies* encaramados a un coche o mantener una moneda en el aire a balazos.



www.centromail.es

POR LA COMPRA DE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS, TE REGALAMOS UNA CAMISETA



F-1 WORLD GRAND PRIX
5.990 PTS.

GOLDEN EYE 007
TAMBIÉN 5.990 PTS.



MARIO KART 64
SÓLO 5.990 PTS.



SNOWBOARD KIDS
ESTE TAMBIÉN A 5.990 PTS.



LYLAT WARS
PARA VARIAR A 5.990 PTS.



WAVE RACE
5.990 PTS. IMPRESIONANTE



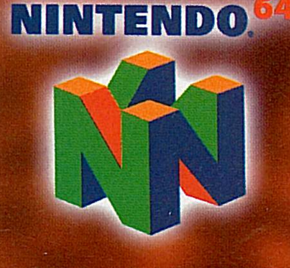
PILOTWINGS 64
CÓMO NO, 5.990 PTS.



NBA COURTSIDE
AL INCREÍBLE PRECIO DE 5.990 PTS.



WAIALAE COUNTRY CLUB 64
¿TÚ QUE CREES?



PRECIO ÚNICO
5.990 PTS.



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS



El pasado 11 de Marzo la todopoderosa SQUARE hizo realidad el sueño de millones de japoneses lanzando al mercado la esperada recopilación FINAL FANTASY COLLECTION para *PLAYSTATION*. En este preciado *pack* se dan cita los capítulos cuarto, quinto y sexto de la legendaria e inigualable saga, creados en su día para *SUPER FAMICOM* entre 1991 y 1994. ¡Gracias SQUARE!

Y como la ocasión no era para menos, SQUARE ha elaborado un robusto y desplegable estuche de cartón para acoger a tres obras maestras de la historia del videojuego, no sin antes serigrafiar con bellas ilustraciones de **Yoshitaka Amano** cada uno de los compactos. Y para los que queráis sufrir un poquito más os diré que también se puso a la venta una edición limitada de FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE, en la que se incluye, dentro de una gigantesca y atractiva caja, un bonito reloj de mesa o pared con la correspondiente ilustración de **Amano**.

Lejos de conformarse con esto, SQUARE ha engalanado a estas leyendas vivientes de 16 *bits* con sorprendentes secuencias *CG* para las *intros* y *extros* de cada juego (sobre todo en el V y VI). Pero quizá la mejor noticia es que SQUARE ha confirmado que una recopilación llamada FINAL FANTASY ANTHOLOGY aparecerá en **EE.UU.** en Noviembre, aunque inexplicablemente tan sólo incluirá el quinto y sexto capítulo de la saga. ¿Llegará a **Europa** y por fin podremos disfrutar con el legendario FFV en inglés? Pero no adelantemos acontecimientos y disfrutemos durante unos

FINAL FANTAS

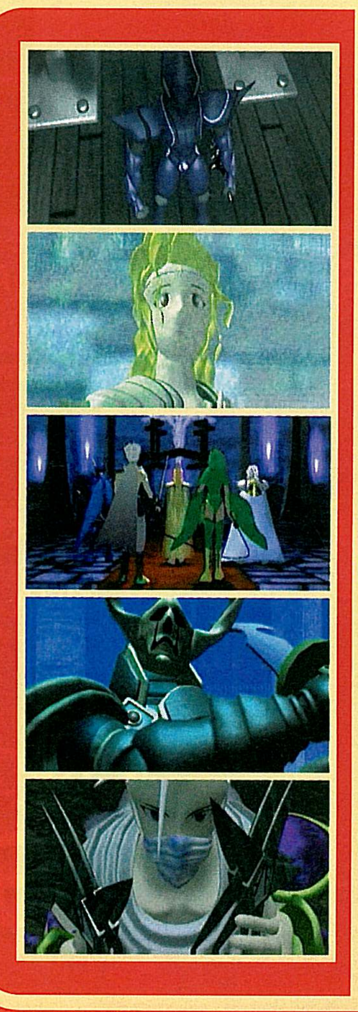


Anniversary Package

Junto a la edición normal de FINAL FANTASY COLLECTION (6.800¥), ya de por sí suficientemente atractiva y lujosa, SQUARE puso a la venta un *pack* de auténtico lujo llamado *Anniversary Package (8.800¥)*. Esta edición viene presentada en una gigantesca caja, del tamaño del *Premium Package* de METAL GEAR SOLID de KONAMI, con el original estuche triple que incluye los CDs serigrafiados por Yoshitaka Amano de la edición normal, y un reloj de considerable tamaño y estupendo acabado con los números del 1 al 8 en negrita, en clara alusión a los capítulos publicados de la saga. Si te consideras coleccionista, no te lo pierdas.



*En el Anniversary Package de **FFC** se incluye un bonito reloj decorado por **Yoshitaka Amano**. Por la módica cifra de 8.800 ¥ será vuestro.*







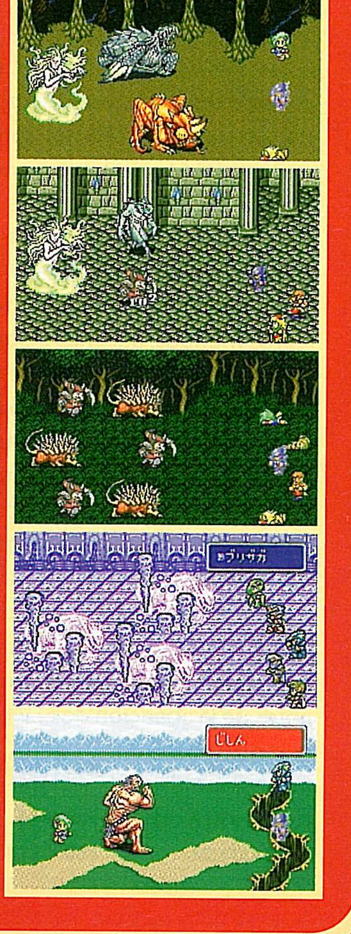
momentos con las tres sagradas obras de ingeniería lúdica que nos ofrece, en japonés por supuesto, **Final Fantasy Collection.** Retrocedamos al 19 de Julio de 1991, a los albores de ***Super Famicom*** en busca de un cartucho de 8 megas. Jugado ahora, Final Fantasy IV (FFII en **Estados Unidos**), podría provocar la carcajada de algún insensato y desconocedor del género, pero si nos situamos al principio de la década, el mérito es más que notable, sobre todo si tenemos en cuenta la buena utilización del *modo 7* o la genial banda sonora de **Nobuo Uematsu**. Un detalle que muchos de vosotros desconoceréis es que en **Japón** hay dos versiones de FFIV, una normal y otra más fácil y asequible para principiantes. Pues bien, la buena noticia es que la versión aquí incluida es la completa, y la mala es que el flamante Final Fantasy II americano que los buenos amantes del *RPG* hemos jugado hace tiempo es la versión simplificada. Torpezas del destino. Hecho este apunte me gustaría recordar el simpático aspecto gráfico de FFIV para todos los escenarios del juego y los *sprites* de los personajes (con ilustraciones de **Mr. Amano** para cada uno de ellos en el menú), la considerable longitud del juego, la visita a la Luna en la parte final y la aparicíon del poder mágico *Call* que nos permite invocar magias tan recordadas como *Bahamut, Chocobo, Shiva, Titan, Odin, Leviatán*... así hasta un total de 14 espectaculares poderes. Demos un salto hasta el 6 de Diciembre de 1992. Acaba de nacer Final Fantasy V, un cartucho de 16 megas que para muchos continúa siendo hoy el mejor de la saga. Cualidades no le faltan, y tan sólo basta con presenciar la *intro* real del juego con sus créditos para apreciar el salto cuántico entre el cuarto y quinto episodio (no me refiero a la soberbia e hipnotizante secuencia CG). Los gráficos ganaron en detalle y colorido, los escenarios eran más realistas y para colmo se hacía un mejor uso aún del *modo 7*. La banda sonora era más variada y rica en texturas musicales, con melodías aún hoy recordadas. La principal novedad de esta entrega era la aparición de los *Jobs* o trabajos, que podíamos asignar a todos los personajes y que les permitían ganar habilidades y poderes muy especiales. Con un total de 22 *Jobs* o tareas diferentes (caballero, ladrón, mago blanco, monje, ninja, samurai, arquero, hechicero...), imagináos la cantidad posible de combinaciones. A las magias de invocación (15 en este capítulo), se unieron viejos amigos como *Ramuh* o *Ifrit*, y durante los combates aparecían las barritas de *Active Time Battle*, y los enemigos gozaban de una calidad gráfica asombrosa. SQUARE incluyó inolvidables secuencias para el final del juego. Para esta versión ***PSX***, además de *intro* y *extro*, se han incluido nuevos efectos más parecidos a los del Final VII y VIII para dar comienzo y final a las batallas. Hubo que esperar hasta el 2 de Abril del 94 para el sexto cartucho de Final

Y COLLECTION



*Final Fantasy IV vio la luz en **Estados Unidos** como segundo capítulo. Desgraciadamente era una versión simplificada y censurada.*







FINAL FANTASY COLLECTION

FANTASY, ahora con 24 megas y seguramente el más influyente de toda la saga. Para este episodio SQUARE se ha tomado mucho más en serio la conversión a ***PSX*** y ha incluido *intro*, *extro* y otra gloriosa secuencia-homenaje de la ópera, las tres con una calidad indiscutible y cercanas en majestuosidad a las que aparecen en la octava entrega. Incluso hoy en día se puede catalogar a FFVI como un auténtico despliegue gráfico sin precedentes. Y si a esto le unimos un delirante, sorprendente e ingenioso guión, una ambientación magistral y una brillante e imperecedera banda sonora (quién no recuerda la magistral composición que acompañaba a la *intro* y comienzo del juego), le podemos situar como, posiblemente, el mejor de la saga. Los personajes ganaron en tamaño, expresividad y definición, el uso de *modo 7* y *ghost layering* era soberbio, contábamos con un completo y asequible menú, un total de 27 espectaculares *Espers* (así se llamaban las magias de invocación entre las que aparecían *Siren* y *Alexander*), dos gigantescos mundos, docenas de personajes secretos y cientos de cualidades más. Mención honorífica para Kefka, el omnipresente malo del juego, y por supuesto para la mítica secuencia de la ópera.
Esto es parte de la magia que encierra en su interior **FINAL FANTASY COLLECTION**, tres *RPGs* legendarios que protagonizaron los mejores momentos de la historia de ***SUPER FAMICOM***, y que no quieren perderse este merecido homenaje para demostrar que antes de la aparición de FFVII, SQUARE y esta saga ya habían enamorado y cautivado a medio planeta.

THE ELF

SUPER Information

FORMATO	3 CD ROM
PRODUCTOR	SQUARE
PROGRAMADOR	SQUARE

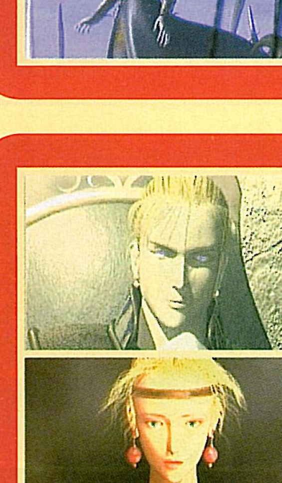
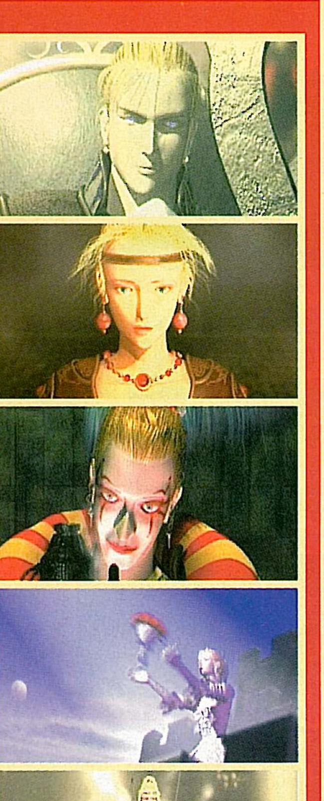


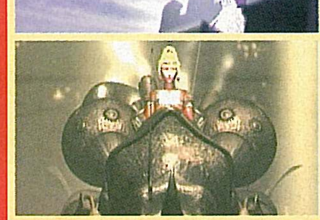
*Esta recopilación verá la luz en **Estados Unidos** con el nombre de FINAL FANTASY ANTHOLOGY, pero inexplicablemente no se incluirá el cuarto capítulo.*



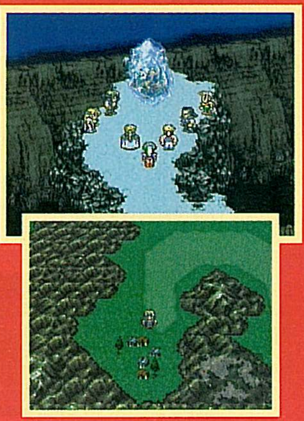

FINAL FANTASY V <1992>

La evolución técnica entre el cuarto y quinto capítulo fue acusada y evidente, pero con la llegada de la sexta entrega se batieron todas las marcas.



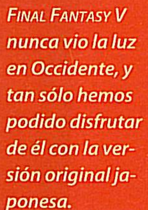
















Final Fantasy V nunca vio la luz en Occidente, y tan sólo hemos podido disfrutar de él con la versión original japonesa.



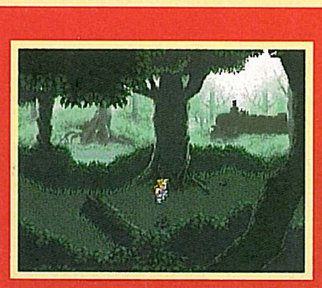






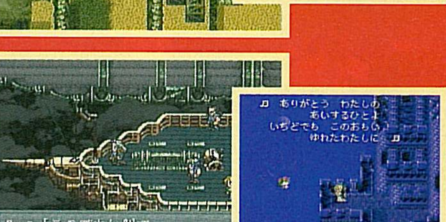






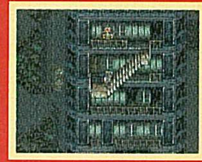




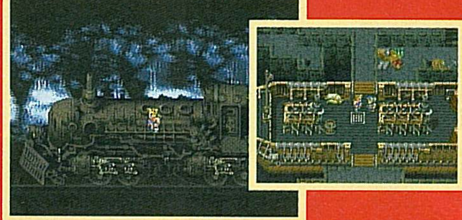












La gran calidad técnica y argumental de Final Fantasy VI le permite seguir sorprendiéndonos incluso cinco años después.

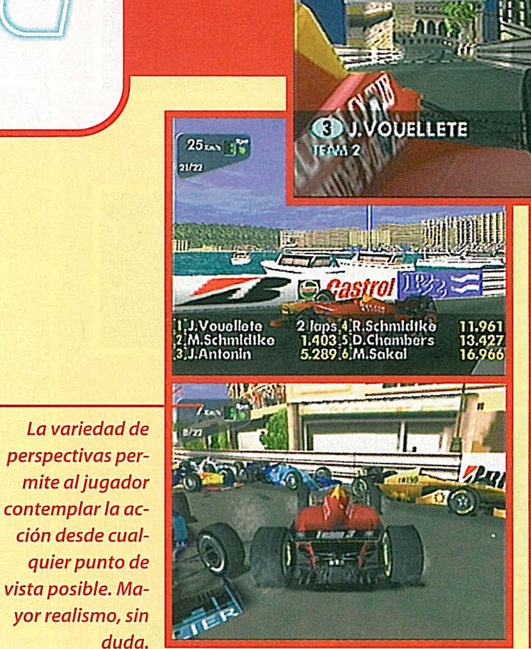


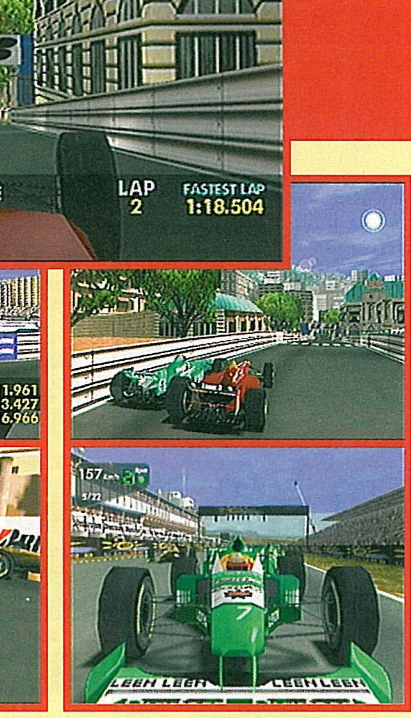




UBI SOFT le ha puesto nombre y apellidos al género de la **Fórmula Uno** con un desarrollo original de *PC* que muestra, con bastante generosidad, la grandeza técnica y las posibilidades de juego de la nueva consola de SEGA, *alias* **Dreamcast**. Obviamente sobre gustos no hay nada escrito, y aunque este **Monaco Grand Prix 2** se calienta con el difícil sol de la simulación, tiene grandes opciones *arcade* que lo hacen mucho más accesible y divertido (que es de lo que se trata) a la gran masa de usuarios.







La variedad de perspectivas permite al jugador contemplar la acción desde cualquier punto de vista posible. Mayor realismo, sin duda.

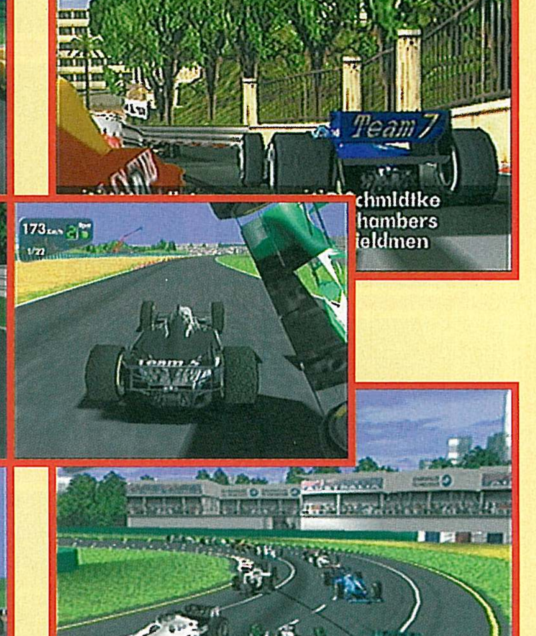


MONACO

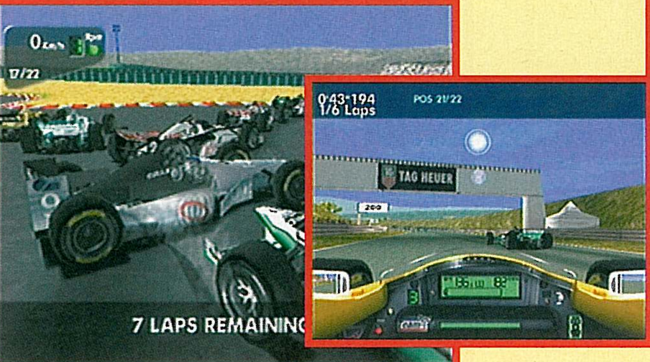
*El circuito de **Mónaco**, como suele ocurrir, es el más espectacular y divertido de conducir por su condición de trazado urbano donde las curvas son muy cerradas y adelantar es casi imposible.*

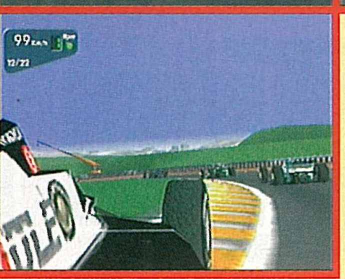






*A diferencia de otros desarrollos, **Monaco Gran Prix 2** tiene unos efectos de inercia muy logrados, lo que dificulta al principio el manejo del coche. Ese aprendizaje hace que el juego alargue su vida.*





GRAND PRIX 2 RACING SIMULATION

UBI SOFT es una experta compañía que anda por ahí enfrascada en muy buenos juegos y que quiere hacerse con un hueco en el incipiente universo de ***DREAMCAST***. ¡Como todos! Con ese afán lanza este **MONACO GRAN PRIX 2 RACING SIMULATOR** y, por lo visto, parece que la primera piedra es una buena base para lo que debe venir después. Si afirmamos que la **Fórmula Uno** tiene desde tiempos inmemoriales, en los videojuegos, un poderoso «efecto termómetro», no estamos descubriendo nada (que no sepa nuestra experta audiencia), pero al menos sirve para recordar el papel fundamental de este tipo de juegos y, por defecto, la trascendencia del aprobado o no del **MONACO** que nos ocupa de cara a las posibilidades de ***DREAMCAST***. Pero hagamos historia...

Después de terminar un endiablado y excelente juego llamado POD (para ***PC*** y compatibles), UBI SOFT se puso manos a la obra (como en la serie de TV) para realizar un simulador de **Fórmula Uno** que consiguiera ser el mejor en tres terrenos clave: simulación, realidad y jugabilidad. Con esas tres ideas muy claras (el equipo estaba compuesto por más de 35 personas, entre grafistas 2D y 3D, programadores y diseñadores) se puso a trabajar. Se modelaron los circuitos, los vehículos y se afinaron todos los elementos decorativos que rodean el universo que monta anualmente la **FIA**. El resultado, después de un año y medio de trabajo, es un juego que se ciñe a los objetivos planteados y que se convierte en dura competencia de los otros gigantes del género que deben reunirse con la llegada oficial de ***DREAMCAST*** a **España** en Septiembre. **MONACO GRAND PRIX 2** es un juego que mejora todo lo visto hasta la fecha en consolas, gracias al potencial técnico de la máquina primero, y a la claridad de ideas que presenta después. De todos modos UBI SOFT no se ha quebrado la cabeza, eso es cierto, pero tampoco hacía falta complicarse la vida cuando las premisas que dan





Para facilitar su manejo, el juego ofrece multitud de opciones que hacen progresivo el control de los coches. Es posible competir sobre un asfalto en el que aparece señalado el trazado a seguir en cada tramo.



MONACO GRAND PRIX 2 RACING SIMULATION



vida a estos juegos, desde tiempos inmemoriales, son atractivas y sobre todo infalibles por sí solas, sin aliños extraños y experimentos arriesgados.

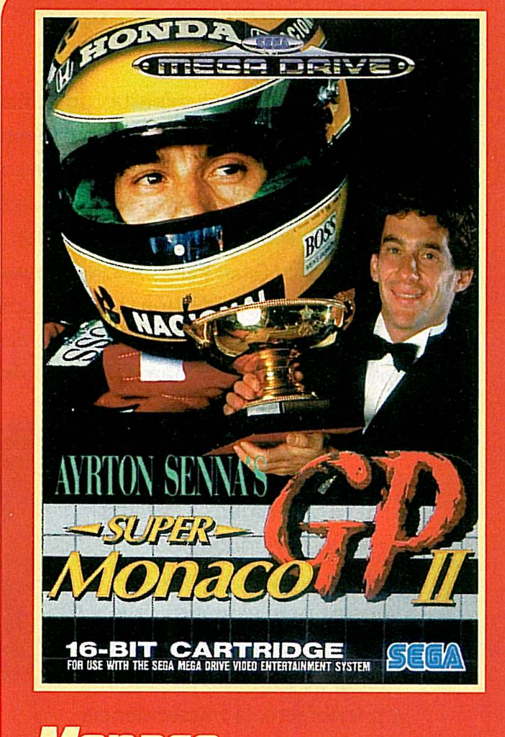
Es decir, tiene su modo de entrenamiento, de *arcade* (en el que parámetros y opciones sobran, menos el freno y el acelerador), de simulación pura y dura y un divertido *revival* de los coches de competición que inauguraron el afán competitivo del hombre años ha.

Con todo eso, y apuntando que el juego no tiene la licencia oficial de la **FIA** (ni falta que le hace), **Monaco Grand Prix 2** es un experimento positivo que suena a más de lo mismo, pero bien hecho, y que divertirá a los millones de aficionados que gozan día tras día al subirse a una carlinga de un **Fórmula Uno** virtual. Esa sensación, conseguida a través de un buen puñado de polígonos que los insaciables sibaritas deben valorar, es de las mejores que hemos visto últimamente, y eso, por sí mismo, al margen de atributos de juego, es reseñable.

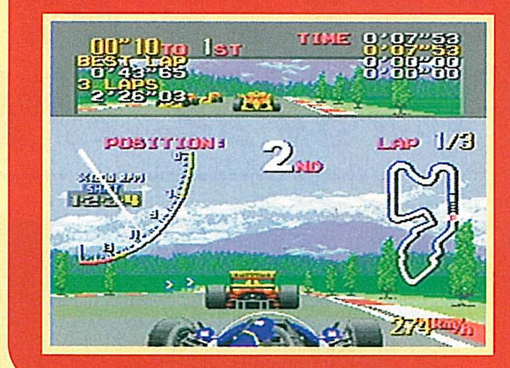
Resumiendo: a SEGA lo que es de SEGA, es decir, lo bueno y lo jugable que por definición permite al usuario pasarlo bomba «con sus manitas», más allá de disquisiciones profundas sobre polígonos perdidos y otras interpretaciones absurdas. Es gráficamente espectacular, con opciones interesantes, modos de juego extensos y todos los circuitos del campeonato oficial... Y encima se apellida **Monaco**, que es como decir que pertenece a SEGA, a sus consolas, una especie de patente de corso que le permite habitar perpetuamente en cualquier máquina del puercoespín azul. **J. L. SKYWALKER**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT

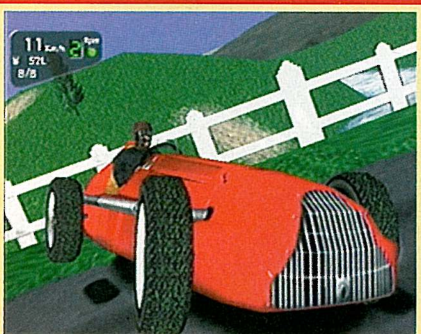


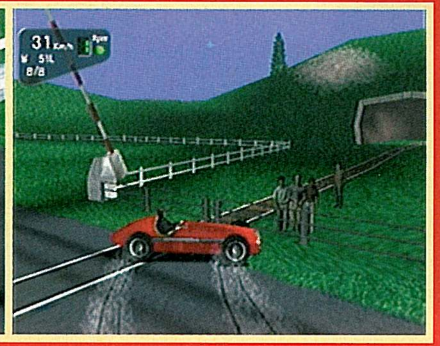
Monaco... Desde que el mundo es mundo (en los videojuegos), los desarrollos basados en la **Fórmula Uno** apellidados **Monaco** han tenido el privilegio de aterrizar casi siempre en una plataforma de SEGA: *Mega Drive*, *Master System*, *Game Gear* o las legendarias máquinas recreativas las han visto...



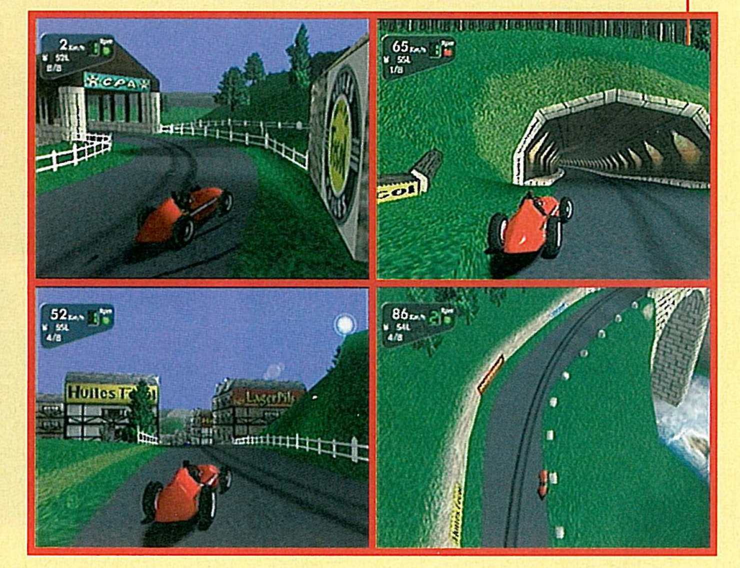
Esos viejos cacharros

Entre las gotas de originalidad del juego de UBI encontramos, sin duda, la *retroview* de aquellos viejos cacharros que corrían a velocidades de «vértigo» (50 y 80 Km/h) por los circuitos poco preparados de la época. Una opción reseñable que no aporta nada al juego pero que es de agradecer... porque, al fin y al cabo, lo más fácil hubiera sido no incluirlo y darnos menos por el mismo dinero. Así que ¡bravo!



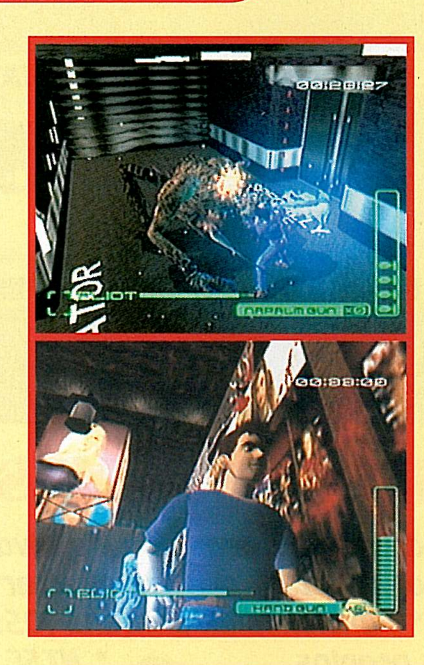


*Con las limitaciones de la época, **Monaco Grand Prix 2** ofrece a los usuarios la posibilidad de realizar un viaje al pasado en el que se pueden sentir las elevadas velocidades y el mágico espíritu aventurero de principios de siglo.*





Se acabaron los CDs de imágenes y las *betas* a medio acabar. Finalmente, **Blue Stinger** salió a la venta en las tiendas japonesas el 25 de Marzo y lo tenemos ya en la redacción, para comprobar de una vez por todas si CLIMAX y SEGA han sabido responder a las expectativas creadas con este juego, el primer *Survival Horror* para *DC*. Os prometemos que ésta será la última vez que os demos la brasa con las andanzas de Ballade y Cía (al menos hasta la 1ª *beta PAL*).







La verdadera dificultad de ***Blue Stinger*** *no radica en los seres mutantes que pueblan Dinosaur Island (que incluyen diversos jefazos finales). La ciudad en sí es el principal escollo, tanto por lo rebuscado de algunas rutas a seguir (en algunos casos es preciso bucear o incluso trepar por un W.C) como por los cambios de temperatura.*





La atención por los detalles en los escenarios es la seña de identidad de este juego. En especial las áreas comerciales.





La copia definitiva y producida de **Blue Stinger** nos ha servido para despejar no pocas dudas. Primero, y más importante, que las deficiencias técnicas presentes en la *beta* mostrada por SEGA EUROPA el mes pasado han desaparecido. Si bien es cierto que el control de los personajes podría ser mejorable, **Blue Stinger** ofrece al fin cámaras y puntos de vista más cercanos, permitiendo lucir sus sensacionales gráficos. La incorporación de nuevas secuencias e *intros* (ausentes en la copia anterior) por fin hacen coherente la línea argumental, y el nivel de dificultad ha sido suavizado. Para aquellos que hayan estado congelados en un glaciar durante los

NGER

últimos seis meses y no sepan nada del juego, aclararemos que **Blue Stinger** es un *Survival Horror* con pocos sustos pero mucha acción, donde podremos echar el guante a uno de los arsenales más impresionantes creados hasta la fecha para un videojuego. Misiles de napalm, lanzagranadas, bazookas, rifles de todo tipo y calibre, bates de béisbol, hachas e incluso un sable láser son algunas de las pequeñas herramientas a disposición de Ballade, el audaz protagonista, para defenderse de las dantescas criaturas que pueblan Dinosaur Island. A pesar de que el nivel de dificultad en relación con los monstruos no es alta, lo realmente complicado de **Blue Stinger** es guiarse por el complejo laberinto de túneles, áreas comerciales y hangares que componen la isla. El escenario tiene un papel fundamental en el juego, no sólo ornamental. Ballade deberá nadar y bucear por algunas salas inundadas, cambiar la temperatura de otras (de un frío polar a un calor intenso) y utilizar las mil llaves, *passwords* y enigmas dispersos por el juego. Técnicamente brillante (no se esperaba otra cosa de un título para ***Dreamcast***) y bastante divertido (gracias al armamento) **Blue Stinger** se perfila como uno de los grandes títulos que acompañarán a ***Dreamcast*** en su lanzamiento *PAL*, en el cada vez más cercano mes de Septiembre. **NEMESIS**

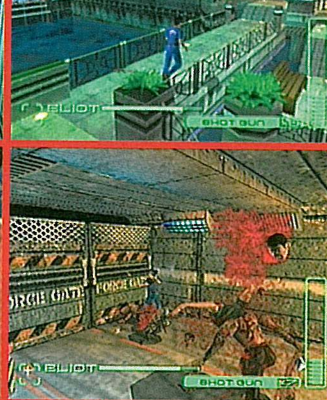
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	CLIMAX GRAPH.

Bucear y nadar supone un auténtico tormento debido al extraño control del protagonista. En la mayoría de los casos éste acaba por morir ante la falta de aire.











El complejo comercial de Dinosaur Island incluye supermercado, tienda de juguetes, de armas, videoclub e incluso un sex-shop (eso sí, destrozado).



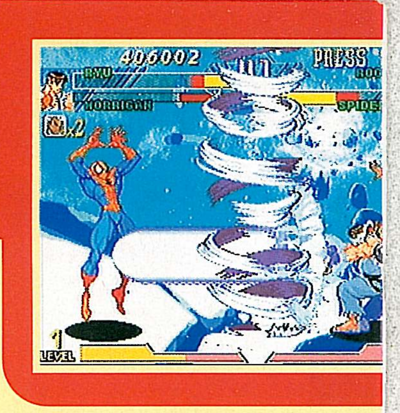
Todo un arsenal a tu disposición





Si puedes pagarlo, claro. Aunque no son pocas las armas que se pueden recoger del suelo durante la aventura, las más interesantes sólo serán accesibles tras desembolsar una cantidad indecente de pasta. El ala especial de la tienda de armas (accesible tan sólo para aquellos con más de 3.000 créditos en su cuenta) oculta bellezas como bazookas, rifles de rail o mejor aún, sables láser a la más pura tradición Star Wars.





Después de los magníficos resultados obtenidos en *DREAMCAST* con POWER STONE, CAPCOM vuelve a las 2D con el título más cuidado de la saga Vs: MARVEL VS CAPCOM. Este juego hará realidad los más utópicos sueños de los aficionados a los comics y a los *beat' em-up* de CAPCOM.

Dreamcast



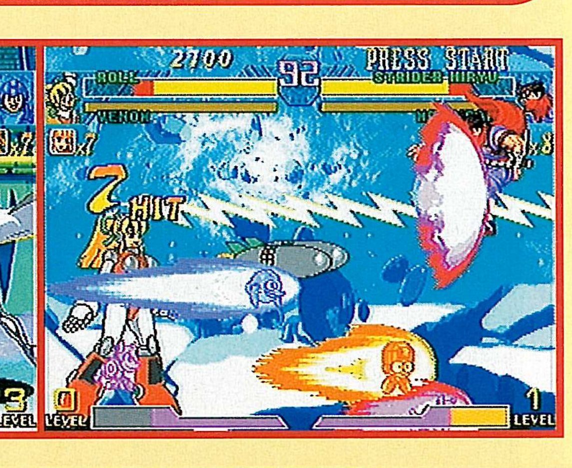
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

En un mes los chicos de CAPCOM han pasado de las más impresionantes 3 dimensiones de POWER STONE al más perfecto, animado y mejor trabajado mundo bidimensional de **MARVEL VS CAPCOM**. Parece ser que CAPCOM ha encontrado la máquina de sus sueños en ***DREAMCAST***, consola capaz de recrear con absoluta perfección las conversiones de sus más famos *beat'em-up*, tanto tridimensionales como en 2D. En lo que respecta a la conversión, resulta imposible diferenciar la versión de ***DREAMCAST*** de la ***COIN-OP*** original: no hay ni recortes de animación ni tiempos de cargas. Lo único que diferencia a ambas versiones es la banda sonora (que en ***DREAMCAST*** no es generada por el *chip* de sonido), ya que todos los temas estan metidos en el *GD-ROM* a modo de pistas de audio. Despues de X-MEN VS SF y MARVEL VS STREET FIGHTER, CAPCOM decidió rizar el rizo y enfrentó en un ***CPS-2*** a los más famosos personajes del mundo del cómic MARVEL y a los protagonistas de sus juegos más populares. En cada uno de los épicos combates del juego podremos observar como Strider Hiryu y el Capitan Commando se enfrentan a Morrigan Aensland y a Venom, y reciben la ayuda de personajes tan dispares como Sir Arthur o Michelle Heart, uno de los ángeles del magnífico *shoot'em-up* LEGENDARY WINGS. Aparte de la peculiar originalidad en cuanto al selecto elenco de personajes participantes en el juego, el factor más importante, la jugabilidad, es muy superior a la de anteriores entregas de la saga VS. En cierto modo, podríamos decir que CAPCOM ha vuelto atrás en este apartado, aunque haya incluido muchos más golpes

MARV

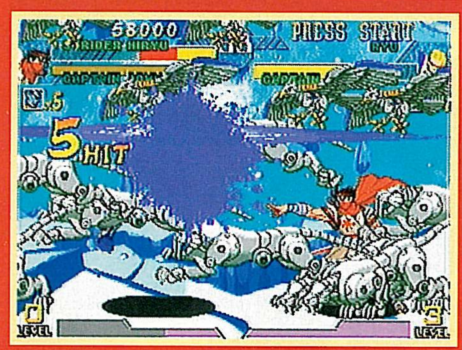
que en ningún otro título de la saga, ya que el estilo de juego se asemeja ligeramente al utilizado en el primer MARVEL SUPERHEROES. Todos los movimientos del juego son realizados y mostrados de un modo más solido que en X-MEN VS STREET FIGHTER y, en general, no resulta tan tremendamente confuso como la anterior entrega de la saga VS. **DOC**



Spiderman vuelve a hacer aparición en este nuevo MARVEL VS CAPCOM. A la derecha podéis ver a Megaman utilizando sus poderes especiales.

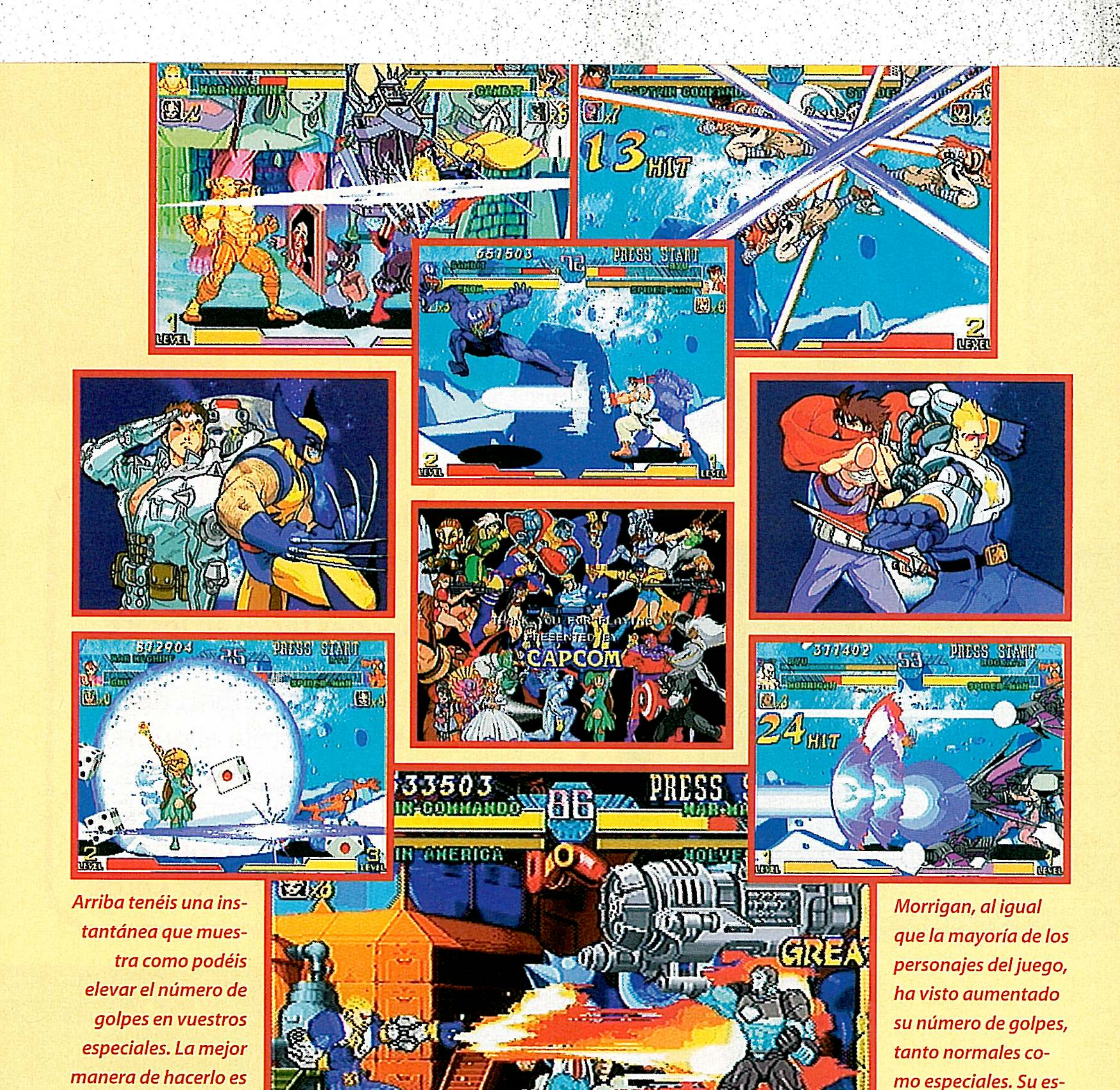






Los Especiales

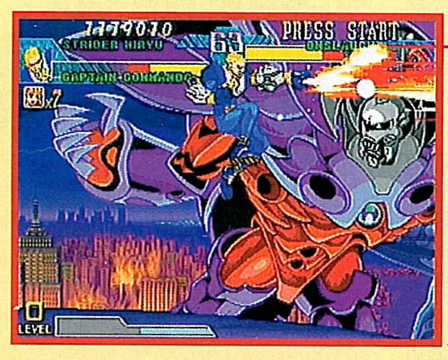
Al igual que ocurrió con los dos anteriores Vs, en Marvel Vs Capcom los especiales toman una especial importancia, sobre todo los que se hacen combinando a los dos luchadores seleccionados. Al ejecutar los especiales, el fondo se tornará azul, y por él veremos pasar cientos de meteoritos a toda velocidad mientras nuestro personaje le da una buena paliza, con o sin ayuda del compañero, al maltrecho oponente.



Arriba tenéis una instantánea que muestra como podéis elevar el número de golpes en vuestros especiales. La mejor manera de hacerlo es usando uno de los ayudantes.

Morrigan, al igual que la mayoría de los personajes del juego, ha visto aumentado su número de golpes, tanto normales como especiales. Su especial es de los más impresionantes.

VEL vs CAPCOM



Aunque odio la manía de CAPCOM por utilizar gigantescos personajes como final bosses en todos los VS, debo afirmar que en esta ocasión el utilizado queda realmente impresionante.





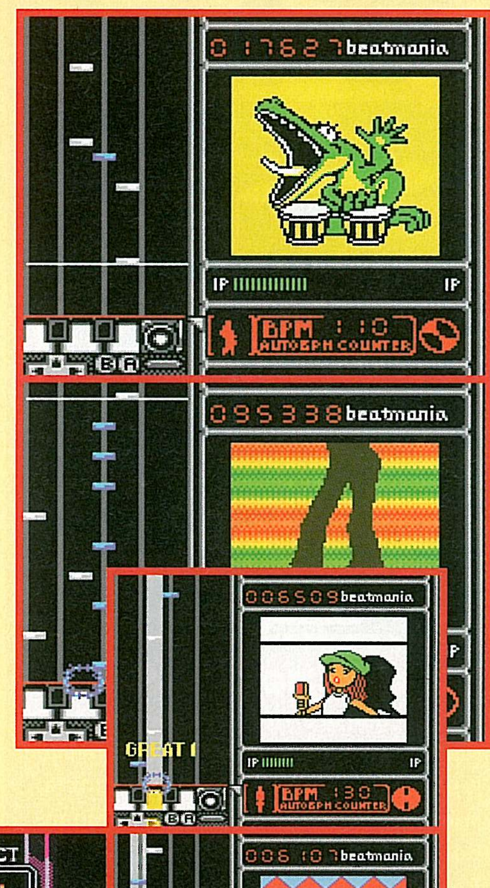
Los personajes

Aunque el número de luchadores seleccionables no es demasiado alto, el de personajes que intervienen en el juego es realmente impresionante. Además de los 15 personajes principales y los 9 ocultos, tenemos la posibilidad de seleccionar a un ayudante al azar. El ayudante tan sólo atacará al pulsar determinados botones, que son especialmente útiles para elevar el número de golpes en los *combos* o los especiales. Entre los ayudantes destacan Sir Arthur, Saki y Ton Pooh (las karatekas enemigas de Strider), Devilot, Anita, Thor o Michelle Heart (Legendary Wings).

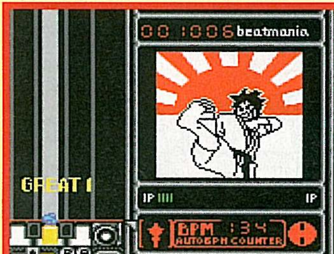


En espera de BEATMANIA GOTTA MIX, de próxima aparición para *PLAYSTATION*, y después de enganchar a millones de nipones tanto en los 32 *bits* de SONY como en las 4 diferentes versiones recreativas de BEATMANIA, KONAMI amplia el número de títulos de su sello musical BEMANI convirtiendo su adictivo *DJ Simulation Game* de un modo más que satisfactorio a *GAME BOY COLOR*.















Game Boy Color

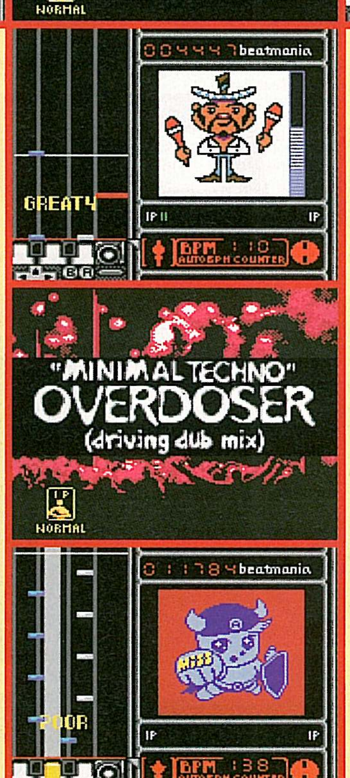


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEK

Al fin uno de los juegos más adictivos de la historia da el salto a las portátiles, en este caso a *GAME BOY COLOR*. KCEK (KONAMI COMPUTER ENT. KOBE), creadores del vistoso TOKIMEKI MEMORIAL POCKET, ha sido el grupo de programación encargado de crear esta sorprendente conversión de BEATMANIA que transmite todo el *feeling* de la *COIN-OP* y, al igual que ésta, provoca una sorprendente adicción que os mantendrá pegados a vuestra *GAME BOY* durante mucho tiempo. 19 temas componen esta versión portátil, de los cuales 10 son nuevas melodías compuestas especialmente para la versión *GAME BOY* que aparecen en un nuevo modo llamado *GB-Mix*. Visualmente, la versión de *GAME BOY* es, en su versión *COLOR*, prácticamente idéntica a la recreativa, y en lo que respecta a la calidad del audio, aunque la diferencia entre *GAME BOY* y la recreativa es abismal, los chicos de KONAMI KOBE han exprimido el *chip* de sonido de la portátil de NINTENDO hasta conseguir una calidad sonora nunca oída en *GAME BOY*, con melodías completamente reconocibles para cualquiera que haya jugado a la máquina.

DOC





GB-Mix. En este nuevo modo encontraremos nuevos temas creados especialmente para la versión *GAME BOY*. Entre ellos destacan el del tema principal de RAKUGA KIDS y los tres *remixes* de música clásica.



BEATMANIA GB


KONAMI®
FIEBRE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
BANDA SONORA
PVP - 1.690 Ptas.
GORRAS
PVP - 4.200 Ptas. (unidad)
ZIPPO
PVP - 16.900 Ptas.
RELOJ
PVP
42.000 Ptas.
FOX HOUND
ARTICULOS
DE LUJO
PARA UN JUEGO
DE LUJO
C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35.
© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co.,Ltd.
PRODUCTOS SÓLO
POR ENCARGO EN TU
TIENDA HABITUAL



En ésta, su primera producción para DREAMCAST, TAITO versiona una de sus recreativas más recientes y de mayor éxito en Japón. PF 2012 es la secuela de PSYCHIC FORCE, uno de los *beat´em-up* más originales y sorprendentes de cuantos se produjeron en *PLAYSTATION* en los últimos años.

Seguro que muchos de vosotros recordáis PSYCHIC FORCE, aquel original *arcade* de lucha de TAITO para ***PSX*** (distribuido en occidente por ACCLAIM) en el que una serie de luchadores dotados de poderes psíquicos se saltaban los dientes en unos combates aéreos que recordaban mucho a la serie DRAGON BALL. Pues bien, aquel excelente título de ***PLAYSTATION*** estaba basado en una recreativa de la propia TAITO, al igual que esta secuela para ***DREAMCAST***, fiel conversión de la ***COIN-OP*** del mismo nombre. **PSYCHIC FORCE 2012**, la recreativa, causó tal convulsión entre los jugadores nipones, que fue elegida por los lectores de la prestigiosa revista GAMEST como la mejor ***COIN-OP*** de lucha del año. En su paso a la máquina de 128 *bits* de SEGA, TAITO no sólo ha respetado al 100% la máquina original, sino que incluso ha limado los contados fallos técnicos de ésta para crear uno de los juegos de lucha más sorprendentes del, por ahora, corto catálogo de ***DC***. La historia de **PSYCHIC FORCE 2012** transcurre dos años después de la primera entrega. Ahora

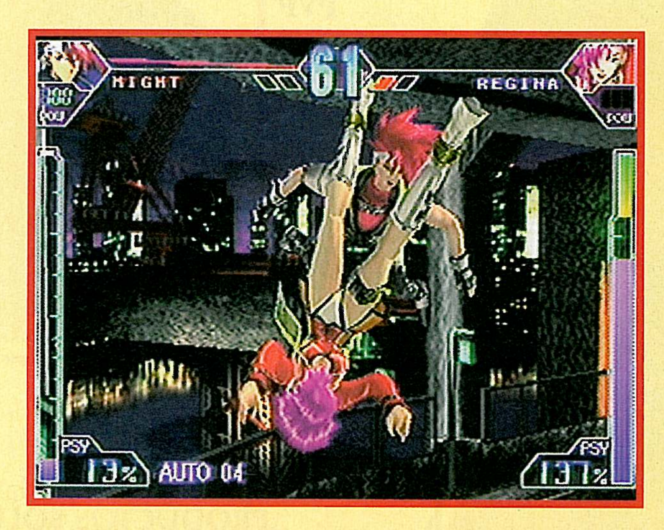


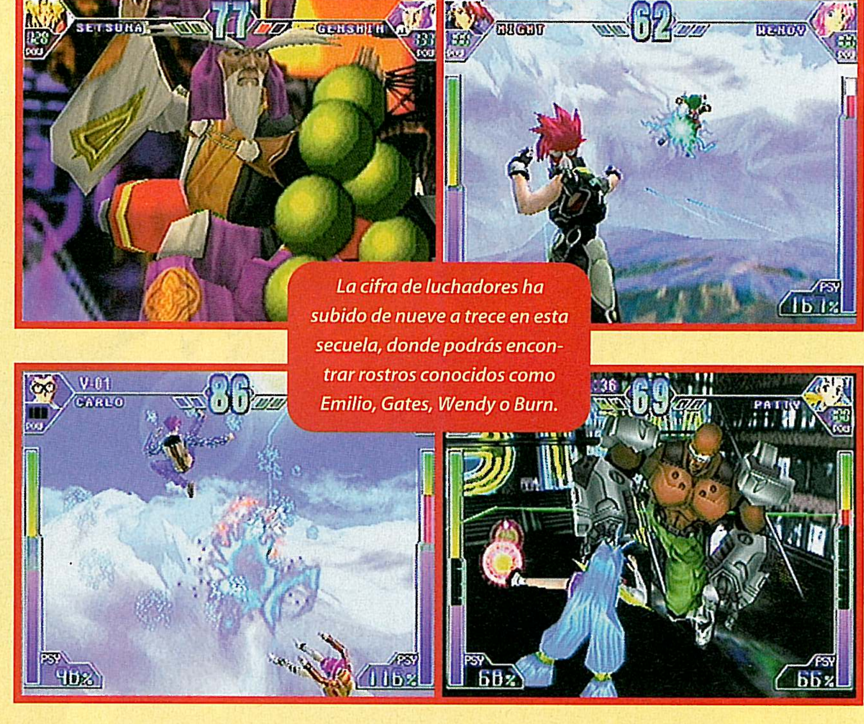


PSYCHIC FORC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO





La cifra de luchadores ha subido de nueve a trece en esta secuela, donde podrás encontrar rostros conocidos como Emilio, Gates, Wendy o Burn.

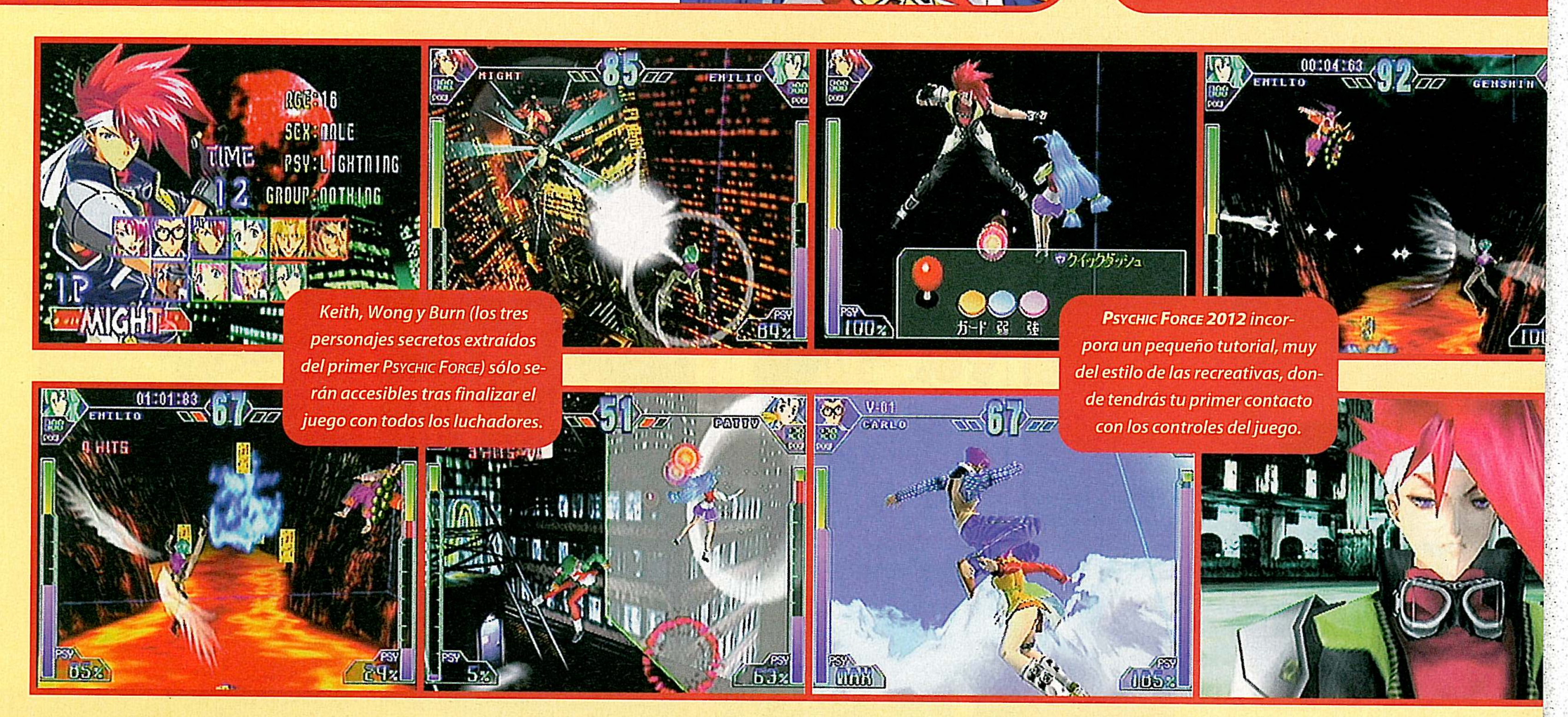
Psychic Force 2012 es la adaptación de la recreativa del mismo nombre, secuela a su vez de otra coin-op de T

los guerreros psíquicos se han escindido en tres facciones enemigas, que no dudarán en llegar a las manos para defender sus ideas. La cifra de luchadores ha pasado de los 9 de la primera recreativa a los 13 de **PF 2012**. Algunos han desaparecido, otros son nuevos, y los que continúan han envejecido o se han hecho adultos (el caso de Wendy y el ángel Emilio). Gates, Keith, Wong y Burn permanecen en la nueva entrega, aunque estos tres últimos sólo son accesibles tras culminar el juego con todos los luchadores. A pesar de que la máquina estaba basada en la placa más potente de TAITO, la ***Wolf***, la compañía japonesa no ha tenido excesivos problemas a la hora de reproducir el universo 3D de la máquina a ***DC*** (especialmente los luchadores, rebosantes de detalle y excelentemente animados). Pero sin duda lo mejor de **PF 2012** es su jugabilidad y la cantidad de llaves disponibles, a pesar de no necesitar un gran número de botones para ejecutarlos. Un gran juego que ojalá llegue a **Europa** al tiempo que la consola, en Septiembre. **NEMESIS**



CE 2012

Psychic Force en PSX. A pesar de que no gozó del mismo éxito en nuestro continente que en tierras niponas, Psychic Force es uno de los juegos de lucha más originales del catálogo de *PSX*. Distribuido en nuestro país por ACCLAIM, Psychic Force contaba con seis de los trece luchadores presentes en la secuela para *DC*, y compartía mecánica y desarrollo. Si lo encuentras en alguna tienda a buen precio, llévatelo (pagando, claro, no hagas como The Scope, el «quinqui» manco).



Keith, Wong y Burn (los tres personajes secretos extraídos del primer Psychic Force) sólo serán accesibles tras finalizar el juego con todos los luchadores.

Psychic Force 2012 incorpora un pequeño tutorial, muy del estilo de las recreativas, donde tendrás tu primer contacto con los controles del juego.

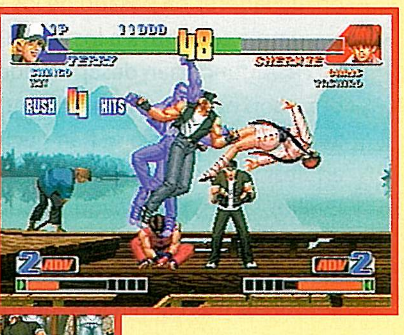
aito, versionada prodigiosamente hace un par de años para PlayStation



El título más ambicioso creado por SNK para su *Neo Geo* es convertido a *PlayStation* con resultados francamente espectaculares. The King Of Fighters' 98 es, sin duda alguna, la conversion más espectacular jamás creada por SNK para *PlayStation*.







*Incluso las sombras azules de los especiales, que parpadeaban terriblemente en anteriores entregas para **PSX**, están perfectamente recreadas.*



*Aunque en muchas ocasiones veremos a gigantescos personajes moverse a gran velocidad, esta versión de **PSX** no se ralentiza en absoluto.*

KING OF FIGHTERS 98

Tan sólo hay un mes de distancia entre la salida de las versiones de ***PlayStation*** de The Last Blade y **KOF' 98**, aunque en lo que a calidad general respecta, ambos se encuentran separados por una eternidad. Al parecer, y tal y como predije en estas mismas páginas el mes pasado, los programadores de SNK se volcaron tan de lleno en la conversión de **The King Of Fighters' 98** que descuidaron muchos de los aspectos de The Last Blade, recortando brutalmente su animación y haciéndolo lento de cargas y, en algunos momentos, de movimientos en pantalla. Podríamos decir que, al fin, SNK ha dado su respuesta a CAPCOM y su Street Fighter Alpha 3, juego que casi podríamos calificar de competencia desleal. Poniendo el **KOF' 98** de ***PlayStation*** junto al original de ***Neo Geo***, resulta realmente difícil descubrir una notable cantidad de diferencias, entre las que sólo destacan las lógicas cargas entre combate y combate (ligeramente superiores a las de SFA3 y mucho más notables debido a la corta longitud de los *rounds* de KOF), y las digitalizaciones, que a falta de las avanzadas técnicas de compresión de audio utilizadas por CAPCOM, todas se encuentran sampleadas por debajo de los 22 Khz. En lo que concierne a la jugabilidad, apartado nunca perfectamente plasmado por SNK en ninguna de sus conversiones para los 32 *bits* de SONY sobre todo debido a la falta de dificultad, podríamos decir que es idéntica a la de ***Neo Geo*** y, en algunos momentos de los combates, incluso resultará más complicado vencer a nuestro oponente. Lástima que tras el fracaso que supuso la lamentable conversión de KOF' 95 nadie se aventure a traernos esta maravilla.



DOC

SUPER Information

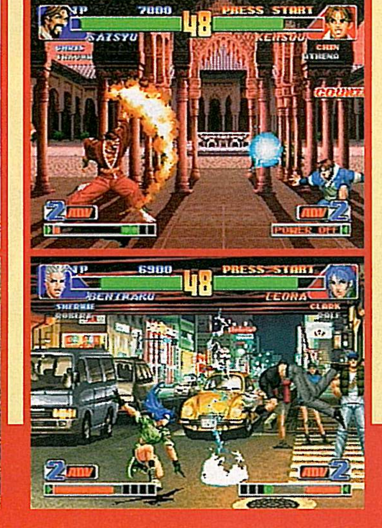
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



*Uno de los extras de la versión **PlayStation** son las dos galerías de ilustraciones. Todas ellas tienen una calidad similar a la de la derecha.*















Después de dos meses sin hablar de la legendaria serie YARUDORA de *animes* interactivos creada por SUGAR & ROCKETS y PRODUCTION I.G, no he podido resistir la tentación de presentaros el tercer capítulo, que recibe el curioso nombre de SAMPAGUITA y en el que el diseño de los personajes y las ilustraciones han corrido a cargo del maestro **Masamune Shirow.**

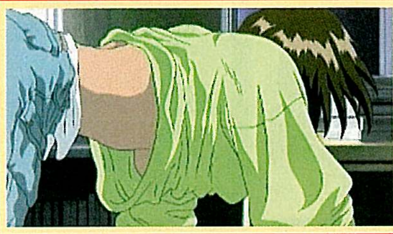


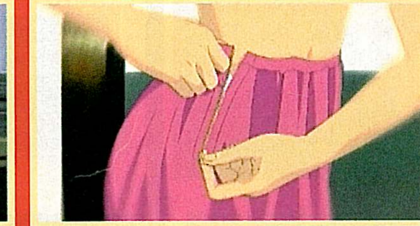
PlayStation SAMPAGUI



Emotion capture

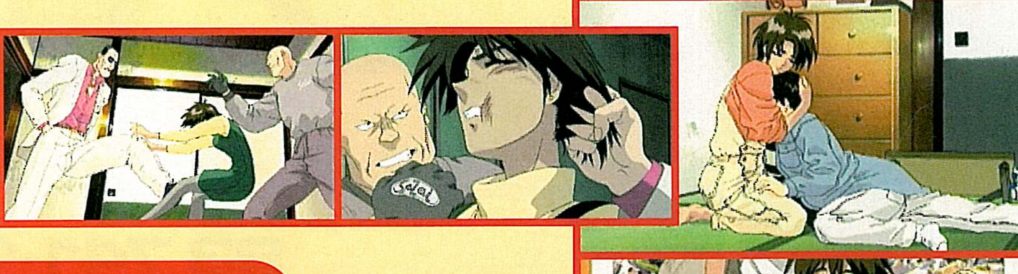
Como ya sucediera en DOUBLE CAST, el primer episodio de la saga, ciertos toques de inofensivo erotismo nos acompañarán durante todo el juego. La tremenda sensualidad y buen gusto a la hora de realizarlos denotan el cariño y cuidado con el que SONY C. E. I. ha tratado a esta saga. Para hacer más reales estos momentos tan especiales contaremos con las buenas vibraciones del *Dual Shock*, que reproducirán el latido de nuestro corazón o el contacto con la evocadora María Santos.





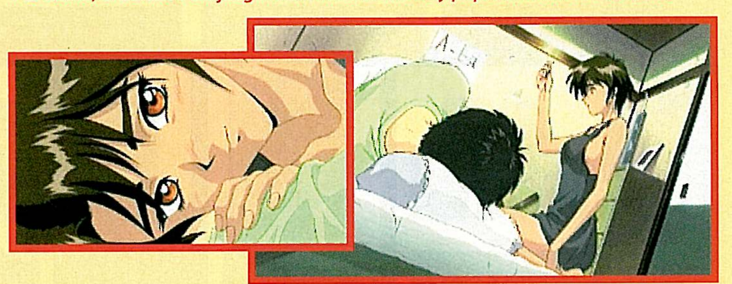


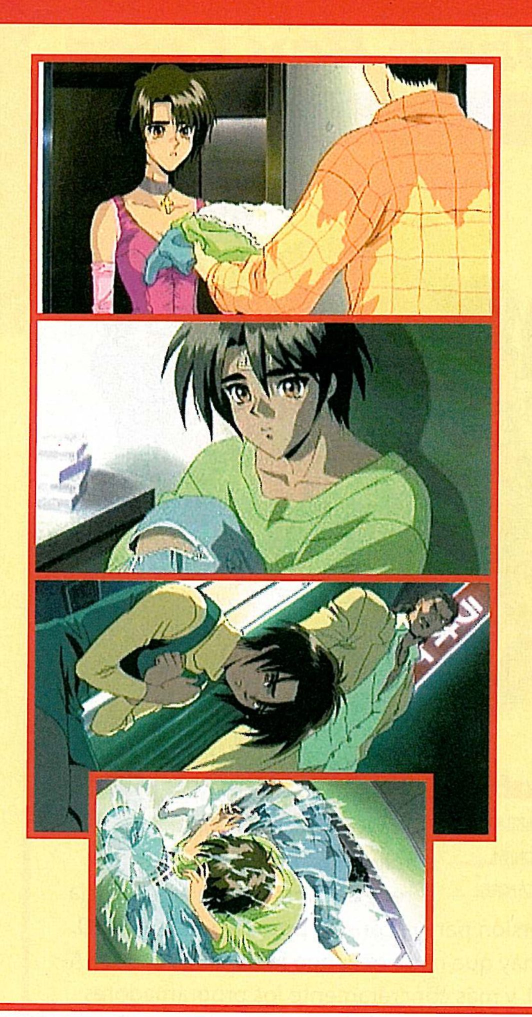






Esta es una de las fotos que encontraremos en el bolso de María Santos y que nos da una idea de las condiciones de vida de la protagonista de ***SAMPAGUITA****. Por cierto, el nombre del juego viene de una flor muy popular al sureste de* ***Asia****.*















Maria Santos

Pocos datos tendremos de esta bella muchacha filipina al comenzar el juego. La encontraremos indefensa, descalza y calada hasta los huesos en un oscuro callejón. Tan sólo unos cuantos objetos dentro de su bolso, entre ellos una pistola y fotos de su triste infancia, nos revelarán algunas pistas sobre la identidad y pasado de esta exótica y dulce joven de bellos ojos marrones. La popular actriz japonesa de doblaje Megumi Hayashibara se ha encargado de dar vida al personaje de María Santos.

ITA YARUDORA SERIES V.OL. 3

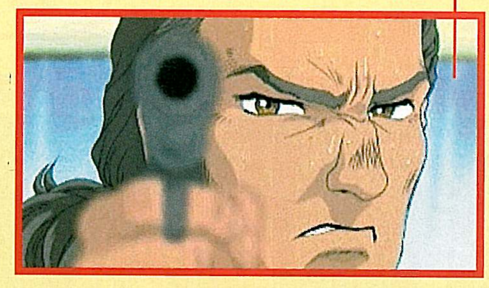
Y es que esta influyente y evocadora serie no deja de sorprenderme capítulo tras capítulo. Me sorprendió DOUBLE CAST, me cautivó KISETSU WO DAKISHIMETE y ahora he sufrido un nuevo *shock* con este impactante **SAMPAGUITA** (nacido el 15 de Octubre de 1998). La protagonista amnésica en esta ocasión es una exótica, fragante y dulce joven de origen filipino llamada Maria Santos, que os encontraréis una noche lluviosa en un oscuro callejón. A partir de ese momento viviréis un apasionante y violento romance con ella, mezclado con pequeñas pinceladas de erotismo, grandísimas dosis de violencia (la parte final del juego es apoteósica y sorprendente), recuerdos incompletos del pasado de Maria en **Filipinas** y **Hong Kong**, la aparición de un enigmático personaje llamado Boy e incluso la mísima mafia china. **SAMPAGUITA** cuenta con un total de 28 finales (3 buenos, 5 normales y 20 malos), el inconfundible estilo de **Masamune Shirow** y un doblaje de Maria Santos que raya la perfección gracias a la voz de **Megumi Hayashibara**, la actriz de doblaje más popular de **Japón** y que ha colaborado en series tan prestigiosas como RANMA, EVANGELION o BLUE SEED. Como en anteriores capítulos, si completamos el juego con finales normales o buenos seremos recompensados con sabrosos *extras*, como la bonita composición cantada HOLD ON al final del juego, nuevas *intros* y avances de los otros títulos de la serie, ilustraciones y nuevas pantallas de presentación. Si algún día sentís curiosidad por esta serie de *animes* interactivos y los probáis, cuidado, porque quedaréis atrapados irremisiblemente por sus excelencias gráficas y argumentales. A mí me pasó, pero os aseguro que no me arrepiento.

THE ELF

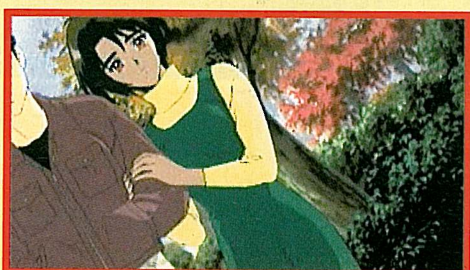
SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SUGAR & ROCKETS

Este misterioso individuo llamado Boy es una especie de protector de María que ha acompañado sus pasos desde la infancia. Al principio se mostrará violento, pero luego nos prestará su ayuda.



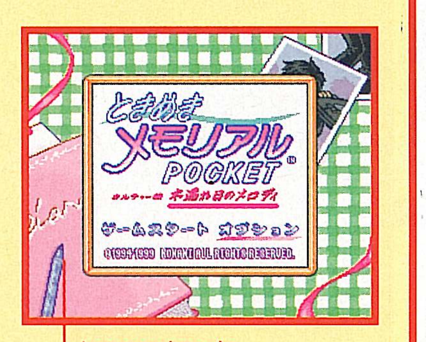








La saga de TOKIMEKI MEMORIAL es como LO QUE NECESITAS ES AMOR adaptado al formato videojuego en versión nipona. Se trata de uno de los grandes clásicos en el País del Sol Naciente, y ahora ha sido adaptado a *GAME BOY COLOR* para uso y disfrute de los usuarios de la portátil de NINTENDO. Todo un gran clásico para aquellos que entiendan el japonés.



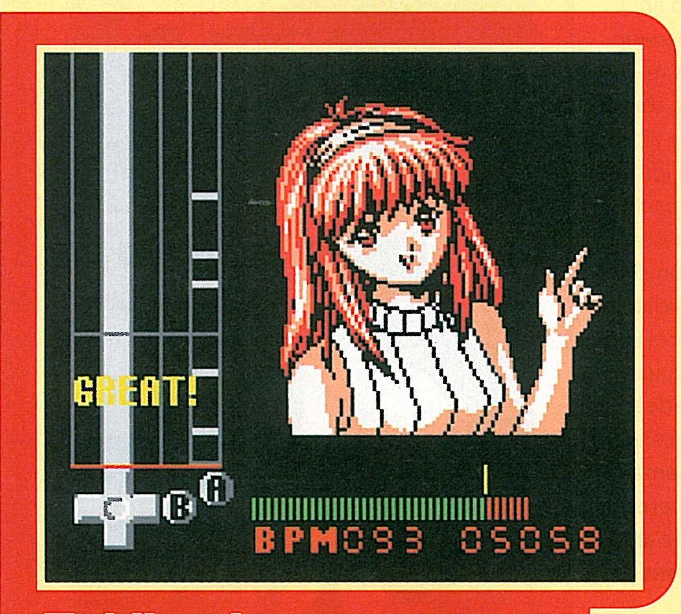
Los poseedores de SUPER GAME BOY podrán disfrutar de los diferentes marcos que acompañan a las distintas fases del juego.

El fenómeno TOKIMEKI MEMORIAL está tan extendido en **Japón**, que además de lo que a videojuegos se refiere, todos los meses aparece una ingente cantidad de nuevo *merchandising*. Así, dibujos, muñecos, CDs de música, e incluso CDs con historias narradas por famosísimos actores y actrices japoneses (famosos en **Japón**, claro...). Si el primer episodio de la saga apareció para ***PC ENGINE SUPER CD-ROM²*** allá por el año 1994, después han aparecido diferentes entregas para consolas tan diferentes como SONY ***PLAYSTATION***, SEGA ***SATURN*** o los ordenadores ***PC***. Ahora le toca el turno a la versión para la consola portátil de NINTENDO, y hay que reconocer que los señores de KONAMI, y más concretamente los programadores del equipo de **Kobe**, han realizado un trabajo excepcional. Aunque es compatible con las ***GAME BOY*** clásicas, sólo se podrá apreciar con placer todo el conjunto si se dispone de una

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE KOBE

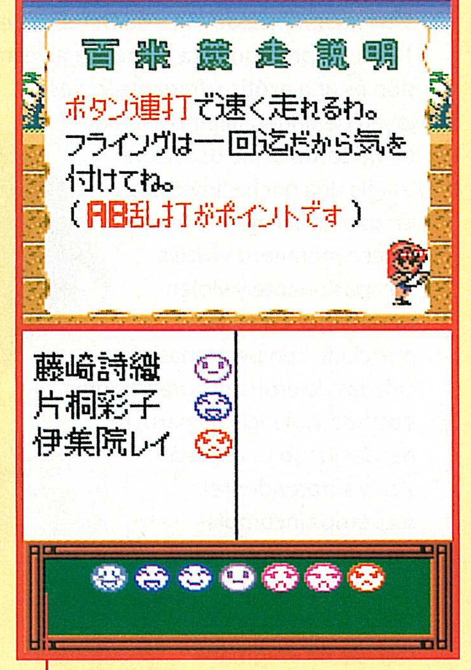
TOKIMEKI ME



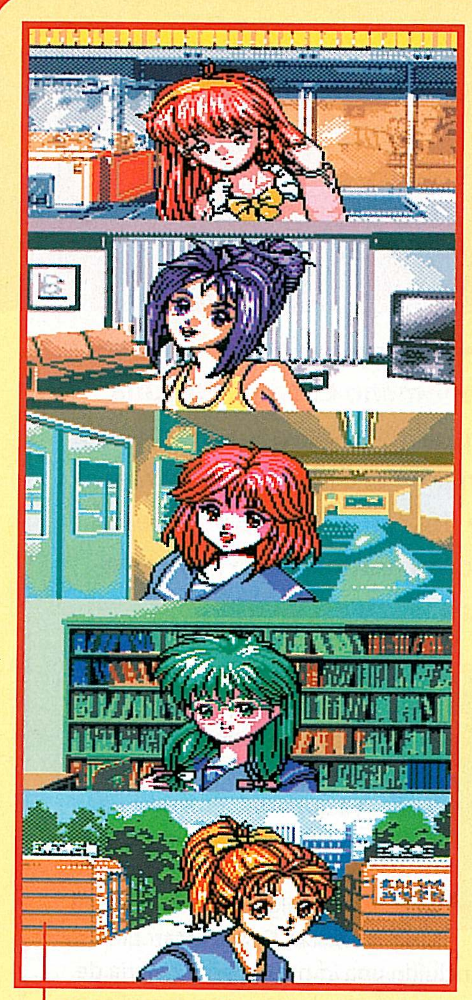
Tokibeat. **Uno de los subjuegos que podrás encontrar dentro de TOKIMEKI POCKET es una versión reducida del popular BEATMANIA. El sistema de juego es el mismo, pero desaparece el botón de *scratch*.**



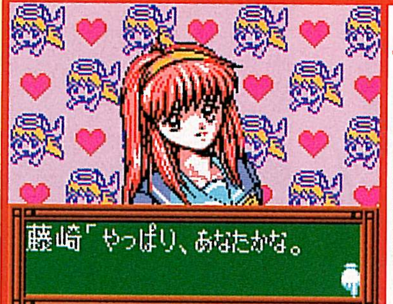
Debemos aumentar los diferentes parámetros, ya que si alguno desciende demasiado afectará seriamente al desarrollo del juego.



Cada chica nos mostrará su contento o descontento en está pantalla. Debemos estar atentos para no perder ninguna.



Estas son algunas de las protagonistas del cartucho. Tu misión consistirá en intentar ligarte a todas ellas sin excepción.





Esta es la pantalla que más verás, ya que se trata de la pantalla desde donde deberás seleccionar las diferentes opciones.



Game Boy Color, ya que la pantalla LCD despliega en toda su plenitud los 56 colores simultáneos que ofrece la máquina. Además, hay que aclarar que se trata del primer cartucho que ofrece 32 megas de información.

El objetivo del juego consiste en ligarte al máximo número posible de chicas de tu instituto, mediante la hábil técnica del flirteo, ampliamente depurada en el subgénero «veteranas» por nuestro compañero **Nemesis** (el ligón fracasado de **Moratalaz**). El sistema de juego es muy sencillo, y aunque a primera vista puede parecer bastante aburrido, sólo despúes de un rato (y tras vivir unas cuantas situaciones del juego...) podrás apreciar la grandeza de esta saga. En la pantalla principal aparecen en la parte superior una serie de parámetros que debes mantener en un nivel alto, e incluso mejorar. Estos varían entre energía del protagonista, así como su nivel cultural, deportivo, de aseo o de relación con otras personas. Para ello contamos con una serie de acciones a las que se accede con iconos de la zona inferior. Gráficamente es muy espectacular, aunque hay que aclarar que las pantallas son estáticas, con lo que le resta bastante mérito a este apartado. El sonido es bastante entretenido, pero lo peor de todo es lo mucho que limita el hecho que los textos estén en japones (en *Kanji* además), con lo que jugar es una tarea bastante dificultosa.

A. GREPPI



EMORIAL POCKET

KOMOREBI NO MELODY



Este «chulo-piscinas» (bastante parecido a nuestro **Tomas Erati**) intentará arrebatarte alguna de tus chicas a la más mínima ocasión.

Subjuegos. Aunque se supone que Komorebi No Melody es la versión cultural de los dos cartuchos que han aparecido en Japón, y que Koutei No Photograph es la deportiva, algunos de los subjuegos que tendremos que afrontar son carreras de atletismo, juegos de *sogatira* y similares... Además del subjuego de Tokibeat, comentado en la página anterior, según visitemos los diferentes centros de diversión de la ciudad donde se desarrolla el juego aparecen nuevos juegos con los que divertirnos mientrás intentamos ligar con las chicas. Si no sabes japonés son bastante complicados de encontrar, ya que se esconden entre la multitud de opciones que aparecen en cada ocasión.







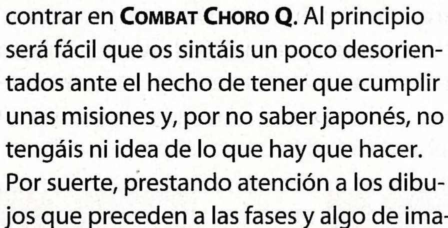
TAKARA obsequia a los fanáticos del fenómeno CHORO Q con una nueva entrega en la que ahora los protagonistas son los tanques, y la velocidad ha dejado paso a la acción a base de disparo. COMBAT CHORO Q, que así se llama este nuevo y delirante invento, sigue la tradición estética de sus antecesores, ofreciéndonos un impresionante y variadísimo catálogo de tanquecitos y escenarios.



Los tanques conseguidos en el modo normal pueden utilizarse posteriormente en las fases ya acabadas para obtener más dinero.

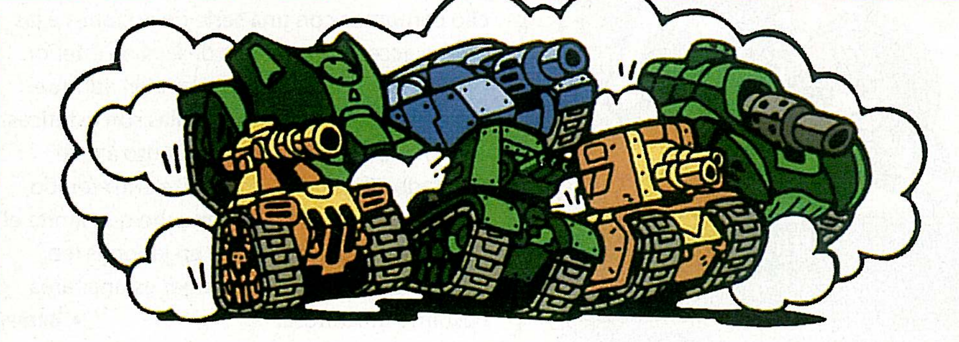


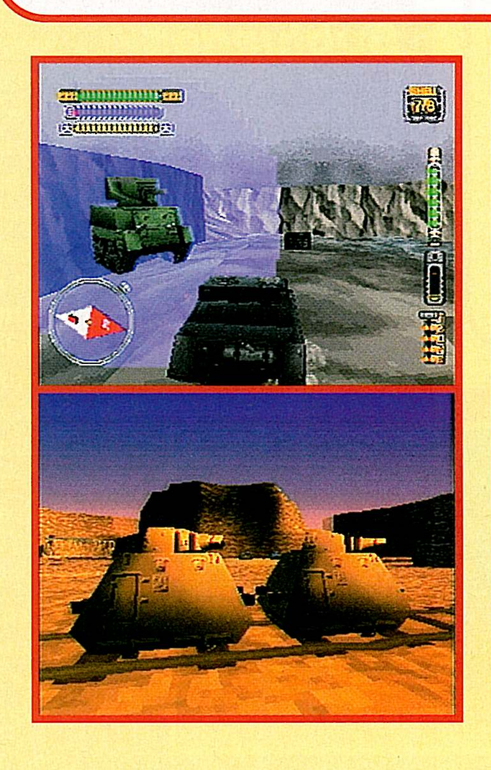
A pesar de persistir los tradicionales problemillas técnicos de la saga, vuelve a ser sobresaliente el esfuerzo imaginativo de los programadores y resulta totalmente sorprendente la variedad de situaciones y retos distintos que podréis encontrar en **COMBAT CHORO Q**. Al principio será fácil que os sintáis un poco desorientados ante el hecho de tener que cumplir unas misiones y, por no saber japonés, no tengáis ni idea de lo que hay que hacer. Por suerte, prestando atención a los dibujos que preceden a las fases y algo de imaginación, podréis averiguar el objetivo de cada nivel y avanzar sin demasiados contratiempos. Cosillas como éstas añaden un poquito de dificultad a un título que, por su curiosa estructura y su impresionante repertorio de misiones, requerirá del jugador tantas dosis de habilidad como de estrategia. Como en anteriores CHORO Q, con el dinero conseguido al acabar cada fase tendremos la oportunidad de mejorar todos los componentes de nuestro tanque para hacerlo más combativo, rápido, resistente e, incluso, atractivo, ya que también existe una opción para pintarlo. Como es tradicional en la saga y por si alguien lo dudaba, en **COMBAT CHORO Q** también se ha incluido una impresionante galería de tanques de todos los tiempos, tamaños y tipos, que iran formando parte de nuestras estanterías según vayamos avanzando en el juego. A la jugabilidad que se le supone a todo CHORO Q le deberéis añadir las posibilidades que le proporcionan todas las opciones del *Dual Shock*, un nuevo modo para cuatro jugadores simultáneos con *Multitap*, una modalidad de retos y otra no menos curiosa que servirá de escuela para futuros pilotos de tanques.



Con estos jugosos extras y su centenar de fases, creemos que nadie podrá sentirse defraudado con **COMBAT CHORO Q**... y mucho menos la legión de fanáticos de las anteriores entregas.

DE LUCAR









Aunque requieren del jugador importantes dosis de habilidad y paciencia, los diferentes retos del juego son la mejor manera de conseguir importantes sumas de dinero en poco tiempo.

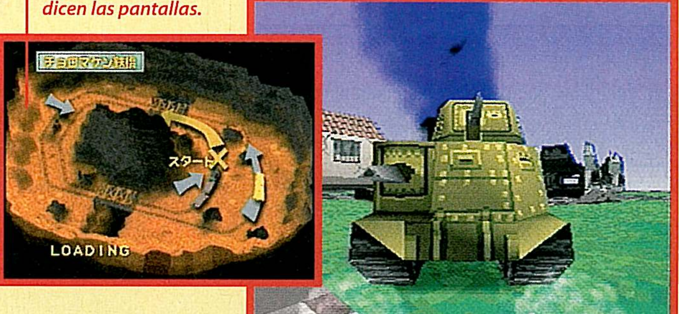








Para averiguar qué «leches» quieren que hagamos en cada fase deberéis demostrar un poco de sentido común e intuir de alguna manera qué porras dicen las pantallas.



Nuevos Retos. Entre los muchos modos de juego de Combat Choro Q destacaremos, por su gran dificultad y emoción sin límites, los poderosos retos incluidos en la completita modalidad de entrenamiento. En ellos deberéis dar buena cuenta de otros tanques muy superiores en tamaño y potencia armamentística. Cada uno de estos colosales artefactos son unas auténticas fortalezas rodantes con mucha artillería y algunos ataques especiales realmente demoledores. Para darle más emoción a estos desiguales enfrentamientos, los programadores le han añadido además un tiempo limitado.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA

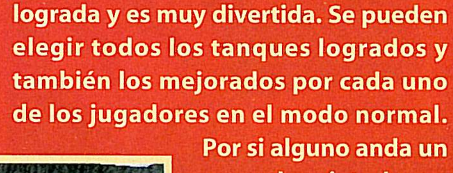


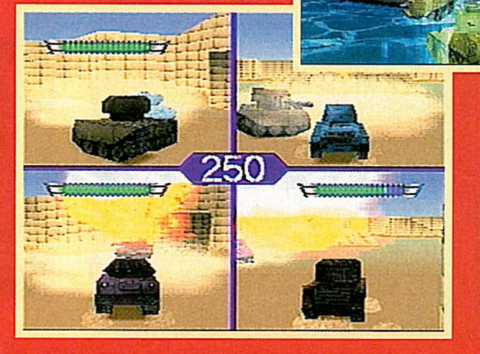
Aunque algo más limitado y costoso que en anteriores entregas, en este título también tendremos la oportunidad de mejorar los diferentes componentes e incluso redecorar nuestros tanques.

Aquí tenéis una pequeñísima muestra del amplio catálogo de tanquecitos que se pueden lograr en Combat Choro Q para PlayStation. Los hay de todas las épocas, tamaños y colores.

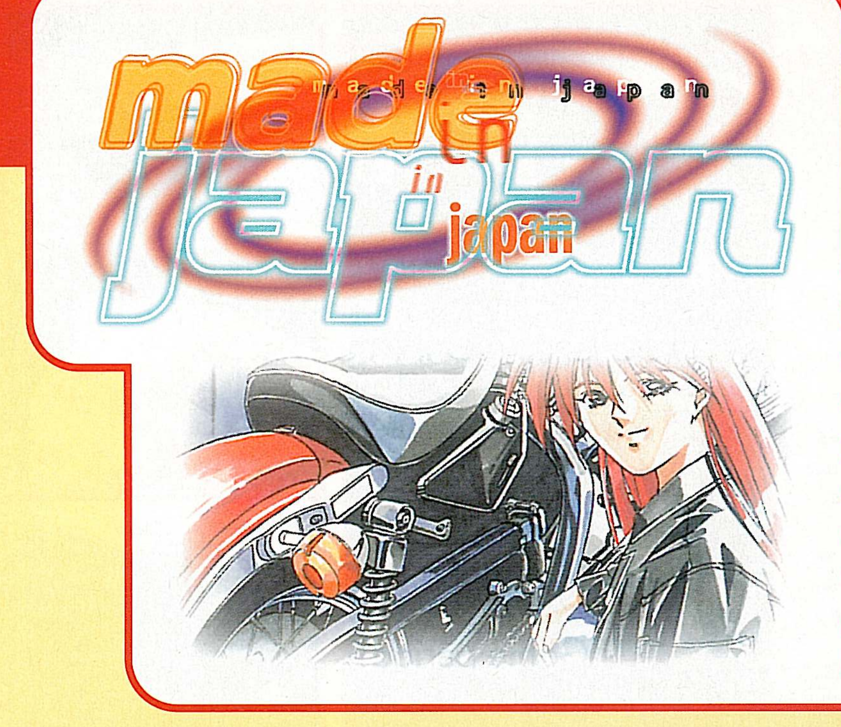
Multijugador. Estamos ante el primer Choro Q para *PlayStation* en el que podremos jugar hasta cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida. Aunque los escenarios no tienen casi nada que ver con los del modo normal, esta opción multijugador está bastante lograda y es muy divertida. Se pueden elegir todos los tanques logrados y también los mejorados por cada uno de los jugadores en el modo normal.

Por si alguno anda un poco despistado, os recordaremos que es imprescindible el uso del *Multitap*.

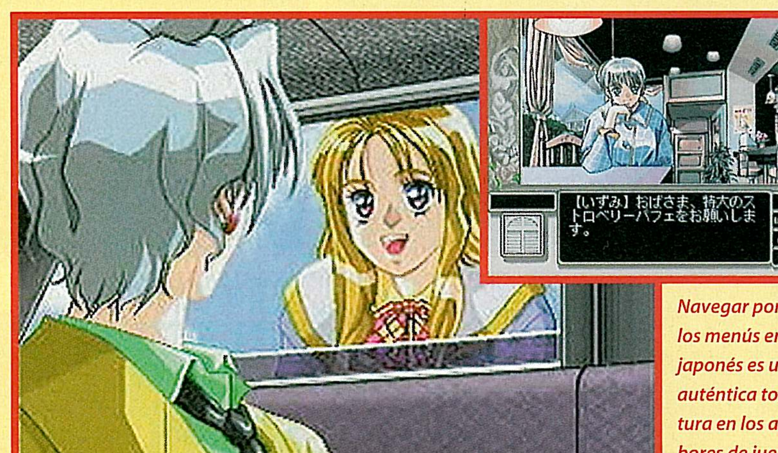








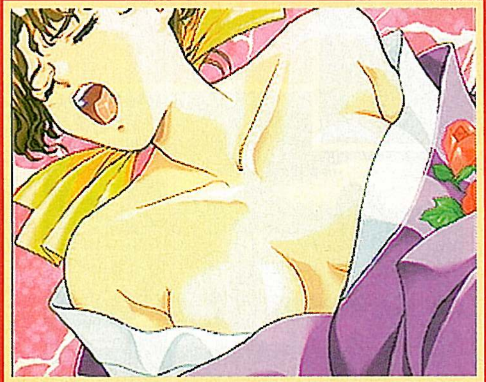
La creciente acogida que están teniendo los *Love Game* o simuladores de vida amorosa entre los usuarios españoles (a pesar de la barrera del idioma) nos ha hecho retroceder en el tiempo para ofreceros un título de 1997. DOKYUSEI 2 es la secuela de uno de los juegos más tórridos y picantes del catálogo de *SATURN*, el buscadísimo DOKUSEI IF, aunque en su paso a *PLAYSTATION* (como pasara con DRAGON KNIGHT 4) ha perdido gran parte de su carga erótica.



Navegar por los menús en japonés es una auténtica tortura en los albores de juego.

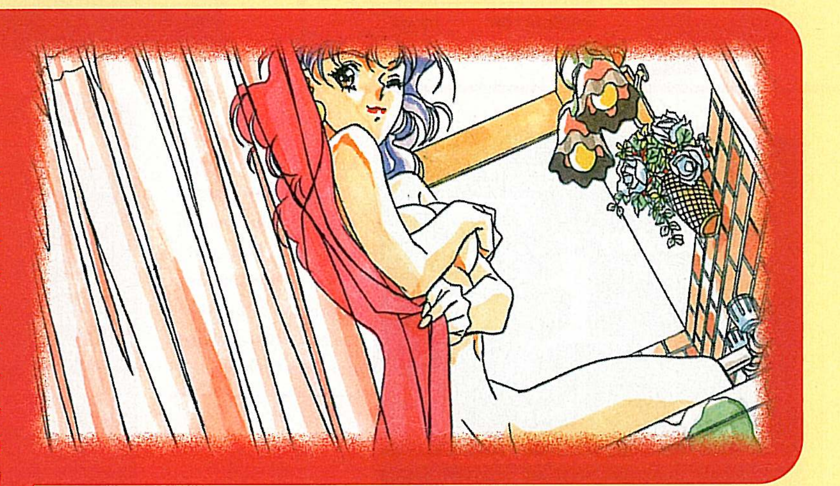


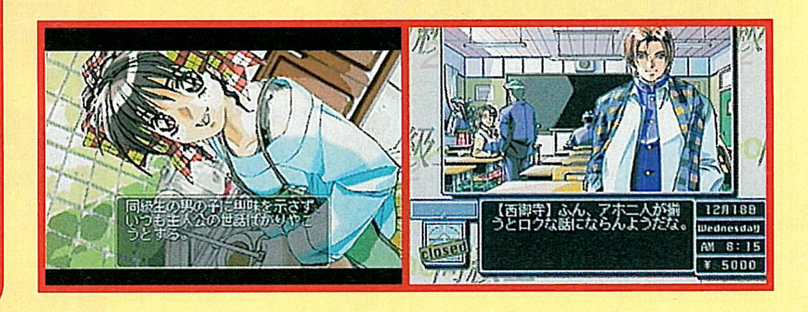




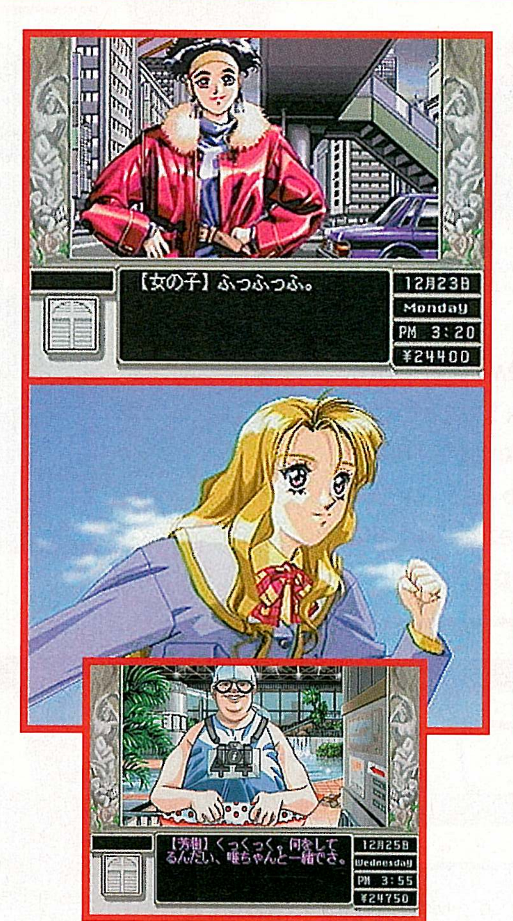
Dokyusei en Saturn

Bajo una censura menos férréa que la de *PSX*, los usuarios de *SATURN* han podido disfrutar de entregas de DOKYUSEI infinitamente más sensuales y subidas de tono. En Agosto del 97, dentro del extinto JAPANMANIA, ya os ofrecimos una tórrida *preview* de DOKYUSEI IF, lanzado en *SATURN* justo un año antes. A pesar de lo que prometen estas pantallas, sus imágenes estáticas eran bastante gráficas pero dentro de un límite. Para llegar hasta el final, era preciso recurrir a la versión para *PC98*, capaz de escandalizar al Marqués de Sade.

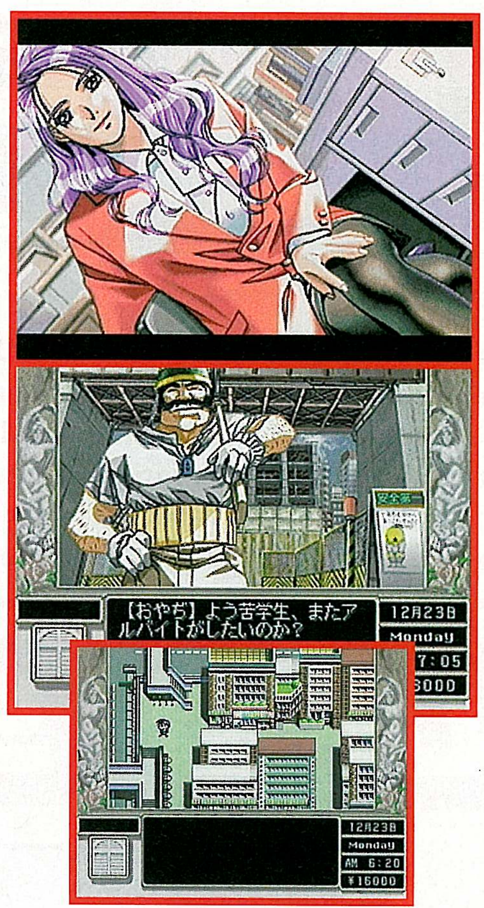




Arriba podeis ver a Chusa, la única motorista que no espera las curvas para tumbarse y rozar con el tubo de escape.

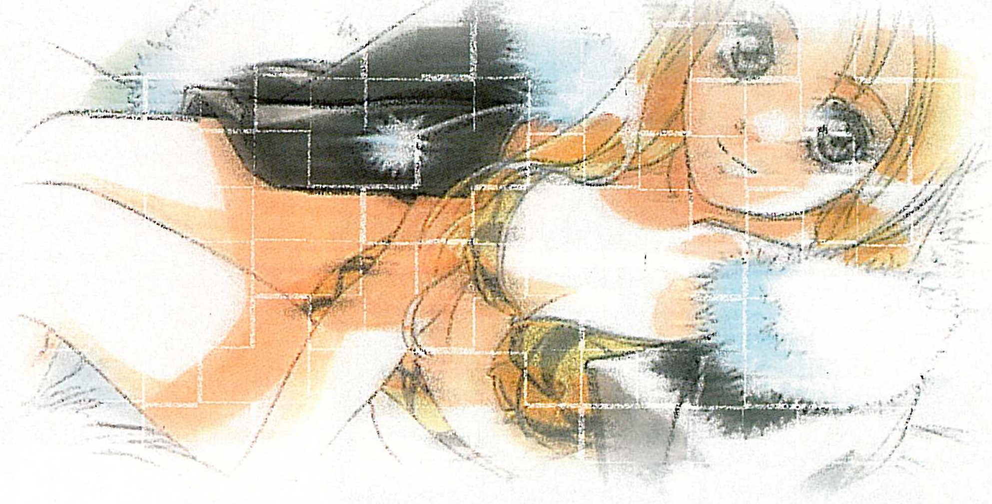


Muchos nos habéis preguntado por el paradero de **The Punisher**. Aquí lo tenéis. Ahora ejerce de vigilante de la playa.



Tras abandonar el interminable prólogo, el desarrollo de **Dokyusei 2** se torna idéntico al de su antecesor, mapa incluido.

SEI 2

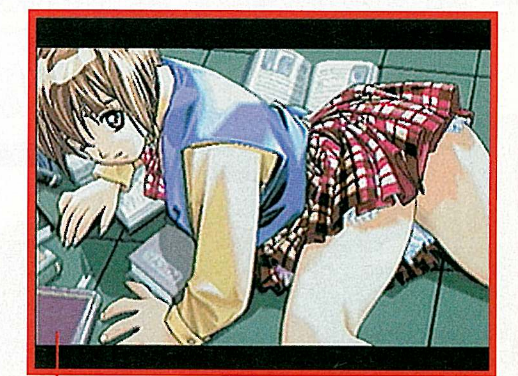


Producida originalmente para los ordenadores nipones en 1995 por ELF, la secuela de Dokyusei IF no tardó demasiado en saltar de los ***PC98*** a los más diversos sistemas. NEC versionó **Dokyusei 2** para ***PC-FX*** (la versión mas explosiva a nivel gráfico) y ***Saturn*** (en un *pack* junto a Sotsugyousei, otro juego de ligoteo). BANPRESTO, por su parte, se encargó de adaptar el juego a ***Super Famicom*** (en una versión que seguramente no mostraría ni un muslo desnudo) y de hacer esta versión para **PlayStation**, bastante parca en cuanto a erotismo. Como si de un pase para la TV Vaticana de Emmanuel Negra se tratara, **Dokyusei 2** fue retocado y censurado en ***PSX*** para no herir la sensibilidad de las familias niponas, aunque por suerte, es lo único que se le echa en falta. Tras superar más de 40 minutos de prólogo de mecánica algo plomiza, **Dokyusei 2** recupera el desarrollo de la primera entrega, con el protagonista persiguiendo como un loco, entre clase y clase, a quince féminas diferentes, en busca de una cita o algo mejor, si llegara a surgir. Menos romántico y tierno que los Tokimeki Memorial (y mucho más salvaje), **Dokyusei 2** ha perdido gran parte de su carga erótica, pero conserva suficientes elementos de calidad (como sus sensacionales gráficos o su mecánica) para cautivar a todos aquellos usuarios que busquen algo realmente fuerte y fuera de lo común. Una vez más, lástima del idioma.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	BANPRE PLAN.



La censura ha motivado la desaparición de las escenas más tórridas del original de **PC98** y **Saturn**.



Con el espíritu de la genial recreativa Daytona pendiendo cual espada de Damocles, Super Speed Racing lleva la velocidad de los circuitos circulares a *Dreamcast* con un juego que es casi un insulto a las cualidades de la consola. Simplicidad y sencillez en un título que no merece aterrizar jamás en Europa.

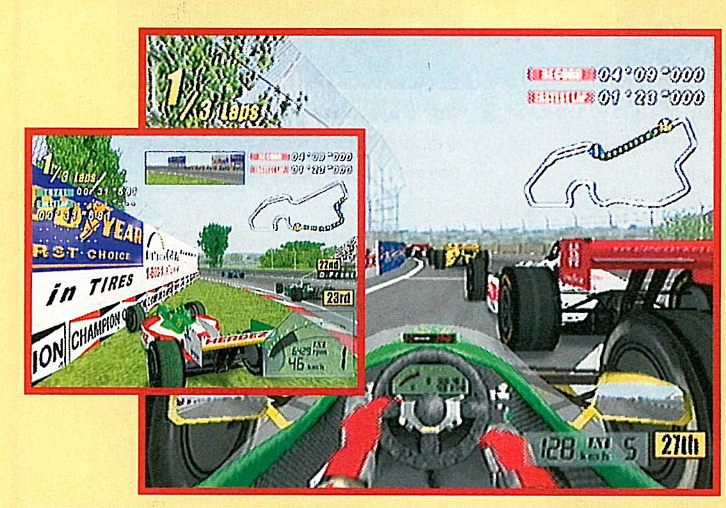





Dreamcast

SUPER SPEED RACING

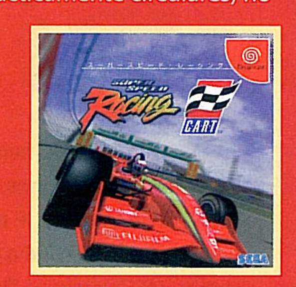






Después de pasar días jugando con Sega Rally 2, y hace apenas unas semanas asistir a la presentación a la prensa europea del tremendo (y si no al tiempo) M-SR (Metropoli Street Racer), uno no sabe si tirarse de los pocos pelos que le quedan en la cabeza o echarse a llorar. Y aunque a la hora de jugar es bastante competitivo como cualquier juego de coches por mediocre que sea, Super Speed Racing es toda una muestra de cómo hacer un juego mal, y además canta a la legua que ha sido programado contra-reloj. A pesar de incluir de 27 pilotos reales y 19 circuitos, lo monótono de la **Formula Indy** (circuitos prácticamente circulares) no se ve aderezado por ningún detalle que haga más agradable meter horas con este videojuego. Poco aplomo de los coches (que por cierto son lo mejor del juego en cuanto a diseño), ninguna verosimilitud en lo referente al apartado simulación, control absurdo, escasos modos de juego y hasta repeticiones sosas, conforman un juego que, insistimos, es casi un insulto a las posibilidades de ***Dreamcast***. Por una vez, esperamos que jamás llegue a **Europa**.

THE SCOPE

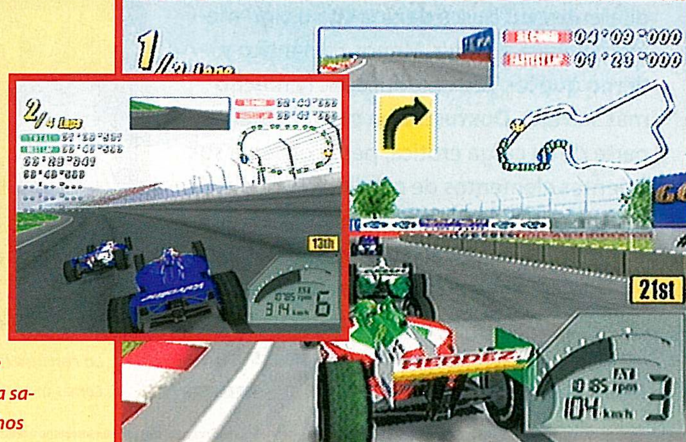


SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



*Estos coches «de calle» sólo son Pace Cars que abren las carreras, ya que la salida es siempre en movimiento. Muchos los preferiríamos a los **Formula Indy**.*






Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

■ FORMA DE PAGO ■

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52

SUPER NUEVO

DRIVER

GT INT.
Reflections
CD ROM
Reino Unido







Lo más grande que ha pasado por PSX

A veces, en muy contadas ocasiones, los dioses escuchan nuestras plegarias y, en un acto de bondad infinita que dirían los curillas, nos ofrecen la oportunidad de ver alguno de nuestros sueños convertidos en realidad.

Todas las consolas han tenido grandes juegos de coches y con ellos hemos disfrutado como locos... pero, en nuestro interior, siempre hemos notado la triste sensación de que nadie había sabido trasladar lo que más nos había llamado la atención del mundo de la velocidad: las grandes persecuciones con coches



Todas las horas del día... y la climatología

Desde su debut en PlayStation con Destruction Derby, REFLECTIONS nos maravilló a todos por sus espectaculares juegos de luces y sus magníficos efectos especiales. Han pasado unos años y ese don para jugar con la luz se ha multiplicado por mil en Driver. Las paulatinas gradaciones de luz de los atardeceres, de las puestas de sol o de las tormentas son las más trabajadas y perfectas que hemos visto en esta consola y en este género. Y eso que estamos ante una versión muy incompleta de este juego.

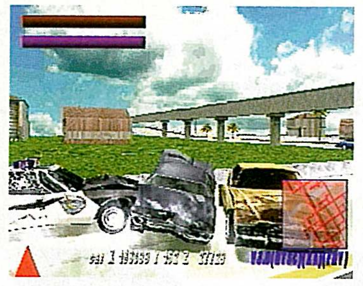




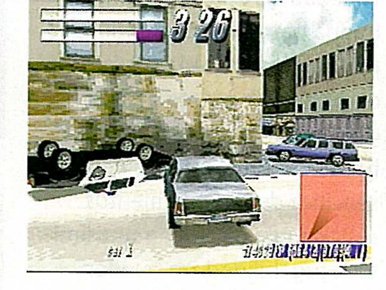
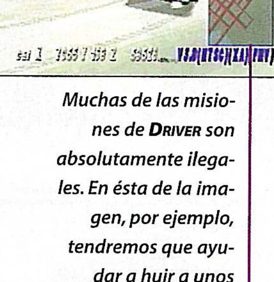


PlayStation • Conducción




*Si alguna vez soñasteis con crear vuestras propias persecuciones de cine, **Driver** y sus portentosas repeticiones os darán la oportunidad de hacer auténticas virguerías. Todas las cámaras posibles, tantas opciones como uno pueda imaginar, un editor para montarlas y hasta una opción para salvarla en tarjeta.*

*Muchas de las misiones de **Driver** son absolutamente ilegales. En ésta de la imagen, por ejemplo, tendremos que ayudar a huir a unos ladrones de bancos.*

de las películas. **Driver** viene a llenar ese vacío en el género del motor con el juego de coches más salvaje y espectacular que cualquiera podría imaginar. Para que no haya dudas sobre nuestra opinión, **Driver** para ***PlayStation***, de la compañía americana GT y los programadores británicos REFLECTIONS, es lo más grande y espectacular que ha pasado por nuestras manos en estos últimos 15 años.

La definición más simple y correcta que podríamos daros, por la temática y estilo de juego de **Driver**, es que se trata de un Grand Theft Auto en 3D pero con la particularidad de poseer una calidad gráfica y técnica muy por encima de la gran mayoría de títulos punteros de ***PlayStation***. Ambientado en el mundillo del hampa americana de los años 70, **Driver** nos invita a meternos en la piel de un policía infiltrado en una banda criminal que tendrá que realizar todo tipo de misiones, todas más bien ilegales, para no levantar sospechas y poder atrapar al pez gordo de la organización. A pesar de que la versión *beta* de la que disponemos sólo nos permite activar algunas misiones y modos de juego, todo parece




Más allá del valor y la ley

Cuando comprobéis en vuestras propias «chapas» el tremendo celo profesional y las salvajes maneras de los policías de **Driver**, ya no os impresionarán clásicos del terror automovilísticos como El Diablo sobre Ruedas o Christine. Con tal de pillar al que se salta un simple semáforo son capaces de destruir toda una flota de patrullas, arrasar media ciudad y tres cuartas partes del parque móvil de **New York**. En otros juegos se contentan con darte el alto y seguirte a cierta distancia. Aquí, desde el primer instante y hasta el último, buscarán contacto directo para reducirte a tí y a tu coche a cenizas.

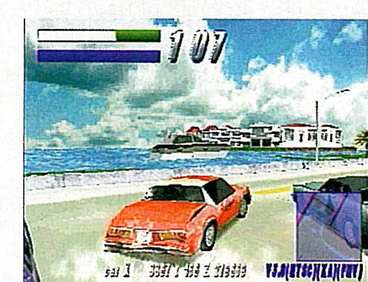




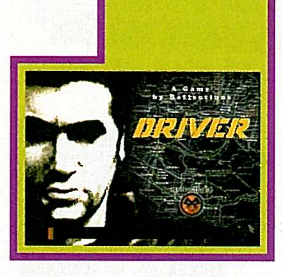

DRIVER





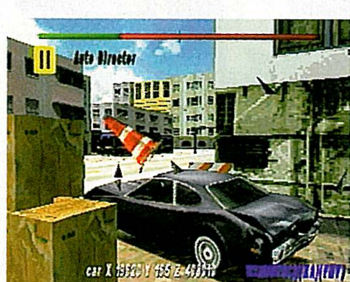


apuntar a que poseerá una gran variedad de objetivos aunque buena parte de los asuntillos se podrían resumir en las acciones de perseguir a otros y ser perseguidos por la policía. Los que hayan creído que semejante sencillez de planteamientos supone una discreta o una limitada jugabilidad, no pueden estar más equivocados. La brillantez gráfica, el absoluto realismo de los entornos y el extraordinario comportamiento de los coches, hacen de cada carrera una experiencia casi indescriptible. El mero hecho de darse un paseo por la ciudad, respetando los semáforos y señales, es un verdadero placer, pero si optamos por una conducción salvaje y descontrolada la cosa adquiere ya tintes absolutamente épicos. En nuestra opinión, no existe un sólo antecedente válido en **PLAYSTATION** que pueda haceros comprender en toda su extensión su electrizante jugabilidad. Si acaso, el mítico ROAD RASH con sus demoledoras y salvajes carreras de motos pero sin llegar ni por asomo a las cotas de espectacularidad de **DRIVER**. Escenarios urbanos de ciudades tan emblemáticas como **San Francisco**, **Nueva York**, **Los Angeles** o **Miami**, mapeados reales con cientos de kilómetros para recorrer, coches americanos de los 70 con unos movimientos y un comportamiento sobre el asfalto hiper-realista, tráfico abun-



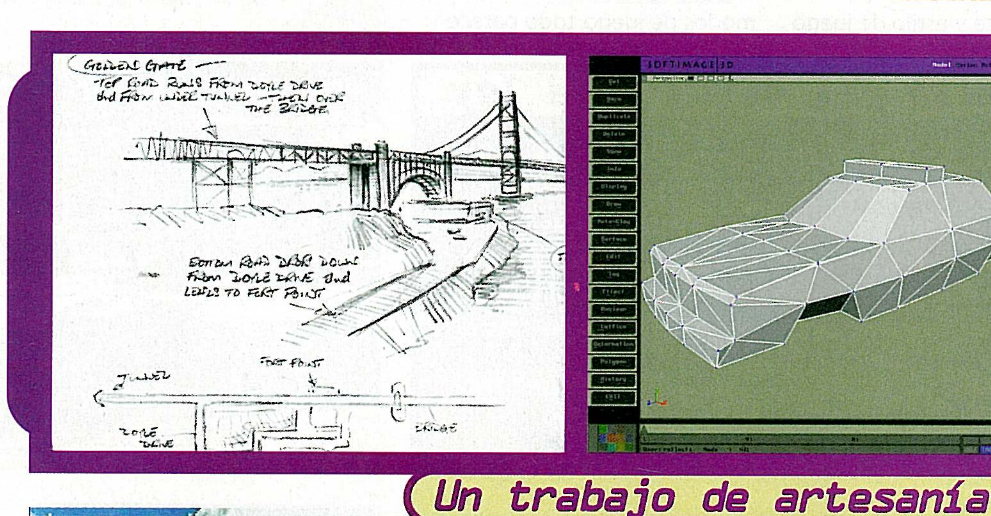


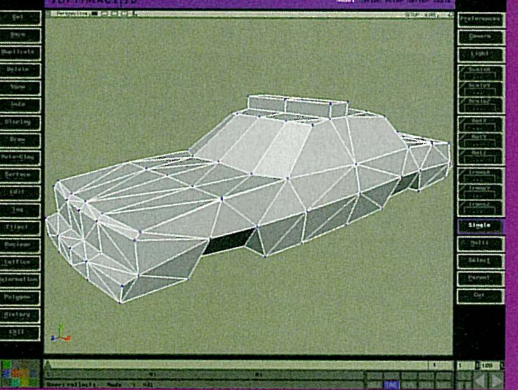
Lo más alucinante de los daños en los vehículos es que son exactamente iguales tanto para nosotros como para el resto del tráfico.







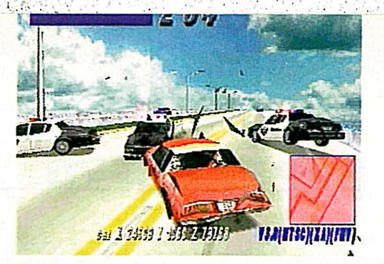




Un trabajo de artesanía

Sin tener que recurrir a sus impresionantes números sobre la cantidad de kilómetros o de edificios reales, salta a la vista que el trabajo de REFLECTIONS es de los más importantes y concienzudos que uno ha podido ver en consola. No dudamos que en cuestiones puntuales haya juegos mejores, pero, en su conjunto, no hay ninguno que pueda comparársele.













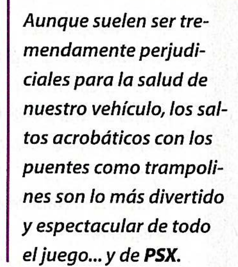


decenas de sus monumentos y edificios más emblemáticos. Si a ese entorno de ensueño le añadimos unos coches impresionantes con un comportamiento dinámico excepcional, los juegos de luces y efectos especiales marca de la casa y las mejores cámaras para seguir la acción, podréis empezar a intuir la magnitud y calidades de este título. Para que nada nos falte, los programadores también han

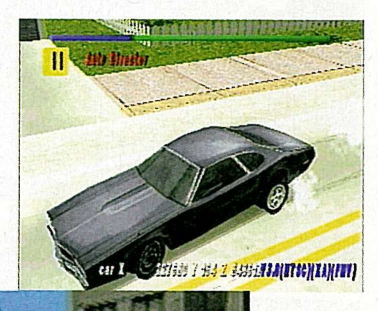








*Aunque suelen ser tremendamente perjudiciales para la salud de nuestro vehículo, los saltos acrobáticos con los puentes como trampolines son lo más divertido y espectacular de todo el juego... y de **PSX**.*









dante y arriesgados peatones, una policía que no respeta ninguna regla con tal de atraparte y otros cientos de detalles hacen de **DRIVER** uno de los juegos más atractivos y sugerentes de un género marcado por las imitaciones. Por poner algún ejemplo del afán de REFLECTIONS por acercarse a la realidad, en **DRIVER** se han recreado zonas completas de esas cuatro ciudades, llegando a incluir

dispuesto una banda sonora de lo más prometedora y los efectos sonoros más reales que hemos oído en un juego de coches. Por último, si finalmente se confirma la posibilidad de una opción *Link* para **DRIVER**, podemos adelantaros que todos los miembros de esta redacción se irán a vivir juntos a una casa en la que sólo encontraréis televisiones, ***PLAYSTATIONS***, **DRIVER** y cajas de pizza. **DE LUCAR**

F1 WORLD GRAND PRIX II

Fórmula Dos

VIDEO SYSTEM
PARADIGM ENT.
256 MEGAS EE.UU.



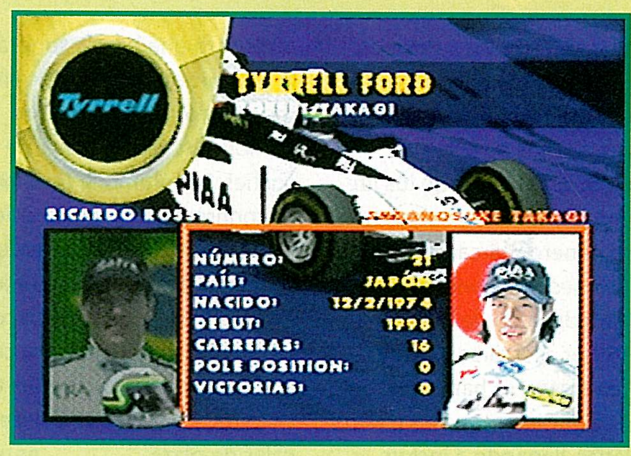
La segunda entrega del mejor juego de **Fórmula Uno** aparecido para una consola llega con opciones similares a las de su antecesor, con algunas novedades en el apartado gráfico y con una actualización de datos.
Hace aproximadamente un año, la compañía norteamericana VIDEO SYSTEM sorprendió a propios y extraños con la primera parte de F1 WORLD GRAND PRIX. El citado programa unía a una considerable gama de opciones un apartado gráfico que superaba todo lo que, hasta ese momento, se había visto en un simulador de **Fórmula Uno**. El inicio de otra temporada automovilística sirve para que, de nuevo en colaboración con PARADIGM ENTERTAINMENT, llegue la segunda entrega para los 64 *bits* de NINTENDO. Este programa presenta el mayor número de novedades en el apartado gráfico, logrando aún una mejor reproducción las diferentes carreras de **Fórmula Uno**. Además, vuelve a incorporar la opción denominada *Broadcast*, en la que puede seguirse el desarrollo de las carreras como si de una retransmisión deportiva se tratara. El diseño de los coches y de los circuitos sigue siendo una auténtica delicia, incorporando pilotos, circuitos y escuderías de la tem-

*VIDEO SYSTEM ya tiene casi a punto la segunda entrega del programa de **Fórmula Uno** más espectacular del mercado.*

Licencia Oficial



La consecución de la licencia oficial permite incluir pilotos, escuderías y circuitos reales. Estos datos están basados en los de la temporada 1998. Los pilotos españoles tendrán que esperar.





Entre las opciones incluidas en el programa se encuentra el Paddock, una posibilidad de mejorar el rendimiento de los vehículos mediante el ordenador.



Una de las claves del éxito de la primera entrega fueron las variadas posibilidades visuales. En la segunda entrega se sigue recogiendo una amplia variedad de cámaras.

F1 World GP para Game Boy Color

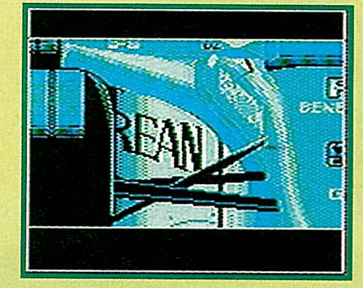








Mientras que la primera entrega de F1 World Grand Prix sólo vio la luz para ***Nintendo 64***, para la segunda parte se ha decidido ampliar el abanico de consolas. Así nace la versión para ***Game Boy Color***, que se convierte en el primer simulador de **Fórmula Uno** para esta consola. En la línea de su hermano mayor, se reproducen escuderías y pilotos reales, y también se incluyen los retos basados en la temporada anterior.

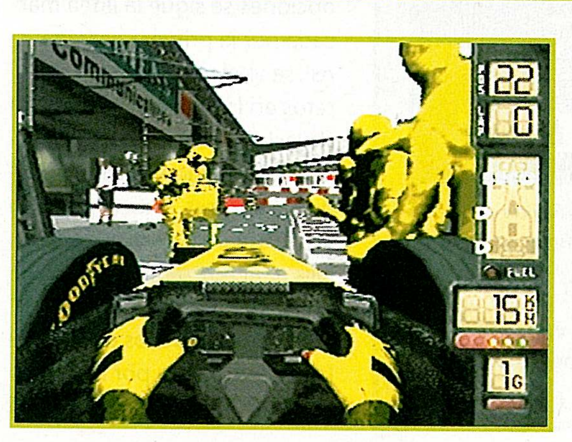








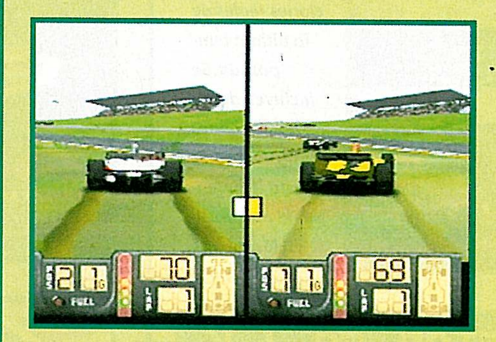




La modificación de las características de los vehículos se realiza antes de las carreras. Sin embargo, durante el transcurso de las mismas pueden solucionarse algunos problemas.



Dos Jugadores



Al igual que en la primera entrega, el modo dos jugadores se recoge mediante el sistema de pantalla partida.

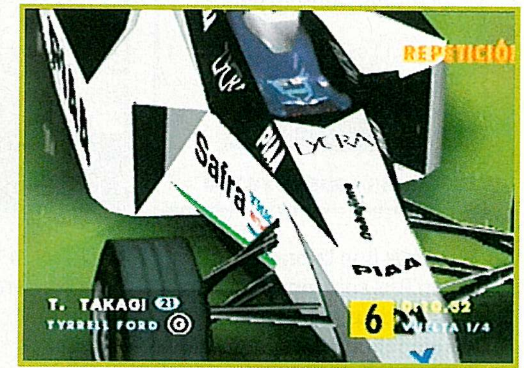


Como suele ser usual en los últimos simuladores de conducción, es posible elegir entre la pantalla partida vertical u horizontal. En ambos casos la visibilidad es más limitada, pero suficiente.

F1 WORLD GRAND PRIX II









Vuelve la Fórmula Uno en su formato más espectacular





La llegada de nuevos títulos a la ***Fórmula Uno*** *hacen de este género uno de los más competitivos en versión* ***Nintendo 64****.*



Dentro de la amplia variedad de opciones incluidas en el programa, hay que citar los retos. Se trata de escenarios en los que se pone a prueba a los pilotos reproduciendo situaciones reales de la última temporada. Se incluyen desde grandes remontadas, hasta la defensa de un puesto en la general.

porada 98. Esta circunstancia hace que no estén presentes los pilotos españoles, que tendrán que esperar hasta la versión del año que viene para inscribir sus nombres en la lista de participantes en un videojuego. Otro de los aspectos incluidos es la reproducción del ordenador *Paddock*, con el que los pilotos pueden valorar el rendimiento de sus vehículos en las jornadas de entrenamiento. En las restantes opciones se sigue la línea marcada por la primera entrega. Así, se vuelven a recoger los retos en los que se reproducen situaciones reales de la anterior temporada, y el modo de dos jugadores. Ante la próxima aparición de Monaco Grand Prix para ***Nintendo 64***, se prevé una lucha cuerpo a cuerpo entre dos cartuchos en los que la calidad rebosa por todas partes.

CHIP & CE

Retransmisión de T.V.





Las repeticiones también son otra de las fuentes de espectáculo incluidas en el cartucho. En las mismas es posible cambiar la cámara de uno a otro coche.

El apartado más espectacular del programa es la reproducción de carreras controladas por el ordenador, en las que podemos actuar como un realizador televisivo. La variedad de cámaras permite obtener imágenes impresionantes.

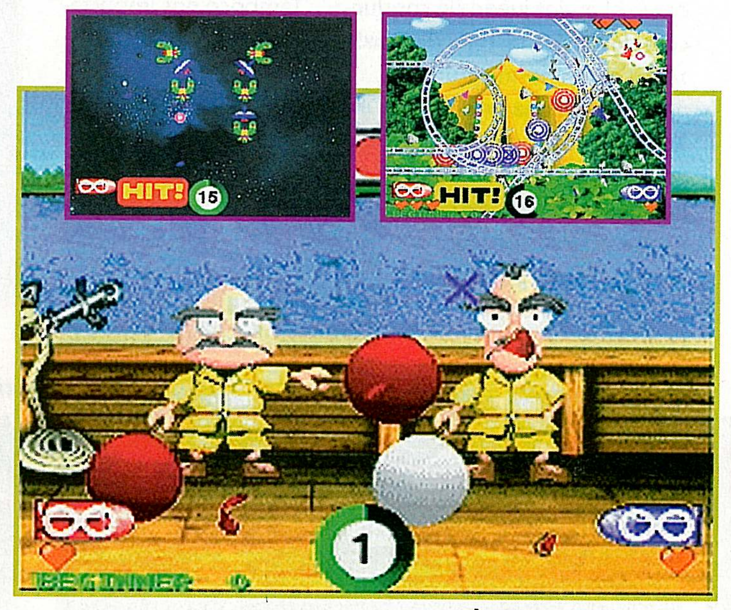
SUPER NUEVO

POINT BLANK 2

NAMCO
NAMCO
CD ROM
JAPON

Mucho más que una simple secuela

Allá por el mes de Enero os advertimos de la existencia en el mercado japonés de una secuela para **PlayStation** del impagable Gun Bullet de NAMCO (conocido como Point Blank en Occidente) llamada Gunbarl. Pues bien, para delirio de usuarios de ***G-Con45*** y aficionados al cachondeo *Multiplayer* en general, tenemos el gusto de ofreceros las primeras imágenes de la versión *PAL* de esta nueva maravilla de NAMCO, que recibirá aquí el nombre de **Point Blank 2**. Si aún quedaba por esos mundos algún usuario de ***PSX*** sin la pistola de NAMCO, ya tiene un verdadero motivo para trotar hasta una tienda a por ella, porque en esta secuela encontrará más de 70 pruebas diferentes, a cual más divertida y adictiva. Con cuatro modos de juego diferentes, que van desde el novedoso *Theme Park Mode* hasta el imprescindible *Party Play*, **Point Blank 2** vuelve a reencontrarnos con los doctores Don y Dan a través de la sucesión de las pruebas más chorras y divertidas, que incluyen no pocos homenajes a eventos del primer Point Blank o a recreativas clásicas de la propia NAMCO, como Galaga. Y por si fuera poco llegará a nuestro país con textos en castellano. Eso sucederá en un par de meses. **NEMESIS**







*Si hay un evento que destaque entre los más de 70 de **PB 2**, ese es sin duda el esquilado de las ovejas. Con música tirolesa de fondo, el jugador debe esquilar a balazos a una legión de carneros que trotan por la pantalla.*



Será por modos de juego...



1 ***Point Blank 2** ofrece cuatro modalidades de juego diferentes, para uno o varios jugadores.*



2 *En Theme Park Mode deberás rescatar a una princesa, superando cuatro atracciones.*



Y si hemos sido capaces de esquilar una oveja a balazos… ¿quién nos impide hacer lo propio con dos fornidos caballeros medievales?



*Esta instantánea recoge el momento en el que un pueblo alemán recibe la noticia de que **Greppi** va a ir a visitarles. Todos los hombres pegan la espalda a la pared.*

SPEED FREAKS

SCEE
SCEE
CD ROM
REINO UNIDO

Ideal para los más pequeñines

Aunque tengamos que esperar hasta la versión final de **Speed Freaks** para poder asegurarlo con absoluta certeza, creemos que los programadores exageraron un poco cuando lo catalogaron en su presentación como el mejor juego de conducción de toda la historia de ***PlayStation***. No es normal que empecemos una *preview* haciendo referencia a estas cosas, pero es que nos produjo tanta extrañeza esa fanfarronada, que no hemos podido evitar la tentación de recordarla... y, por supuesto, desmentirla. Es posible que dentro de un mes le concedamos el honor de ser el programa que mejor ha sabido imitar el particularísimo estilo y la frenética mecánica de juego del fantástico Mario Kart.

Tampoco nos importará distinguirlo en el futuro con el título del juego con los gráficos más alegres, brillantes y coloristas desde el inolvidable Motor Toon GP2, o desde las extraordinarias fases motorizadas de la tercera entrega de Crash Bandicoot. Todas esas cosas son ya ciertas en esta versión *beta* y no nos costará nada reconocerlas. Aplaudiremos, incluso, a los programadores su espectacular y meticuloso trabajo en el diseño gráfico, su *look* decidi-







Pillarle el tranquillo a las salidas es una de las cuestiones más importantes del juego.







Para tener más posibilidades de ganar una carrera deberéis utilizar con destreza la barra dosificadora de nitros potenciadores de velocidad y las distintas armas dispersas por todo el recorrido. Pan comido.







damente «infantiloide», su enorme dominio de las texturas, el gran derroche de colorido y esa puesta en escena sencilla pero efectiva en la que contrastan muchísimo la elementalidad de los vehículos con la abundante decoración de los circuitos. Reconoceremos que el control de los coches, aunque un poco extraño e ingobernable al principio, termina por ser muy manejable y un aliciente más para cualquier piloto que se precie. Esas y tantas cosas como haya que reconocerle se le reconocerán, pero no la extravagancia de catalogar a **SF** como el mejor y más divertido juego de conducción para ***PSX***. Eso, no se lo creen ni ellos ni nadie con dos dedos de frente y un par de ojos. **DE LUCAR**

*Este personaje de **Speed Freaks** nos ha recordado poderosamente a **The Scope**. Más que por su coqueto ático capilar, el parecido se nos ha antojado por el extraño apéndice de su mano izquierda.*

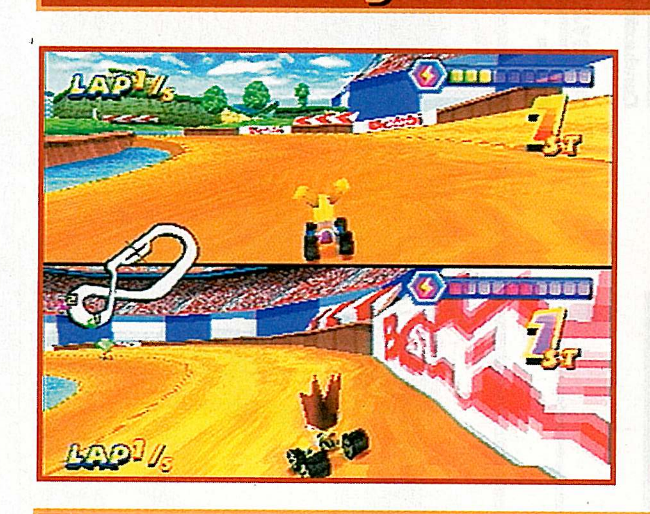








Varios Jugadores





Como sólo hemos podido probar una versión muy inacabada de Speed Freaks, no podemos confirmaros si más adelante contará con un modo para 4 jugadores simultáneos con Multitap. Lo que sí hemos podido ver, por ahora, es este modo para dos jugadores «Head to head» a pantalla partida. Tiene los mismos recorridos, los mismos personajes y la misma mecánica de juego que el modo normal pero sin la molesta presencia del resto de rivales.



Desconocemos si más adelante podremos encontrar algún circuito oculto pero, de momento, parece que habrá doce recorridos.



PLAYSTATION

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
A pesar de lo que aventurábamos el mes pasado, el retraso en la *review* de METAL GEAR SOLID ha provocado que TEKKEN 3 se mantenga en lo más alto de la lista un mes más, ajeno a cualquier otro lanzamiento para la maravilla gris (no nos referimos a THE SCOPE).

2 **RIDGE RACER TYPE 4** =
Conducción • Namco

3 **ISS PRO'98** =
Deportivo • Konami

4 **GRAN TURISMO** =
Conducción • S.C.E.

5 **NEED FOR SPEED R. C.** =
Conducción • Electronic Arts

6 **STREET FIGHER ALPHA 3** =
Beat'em-up • Capcom

7 **MONACO GPRS 2** =
Conducción • Ubi Soft

8 **BLOODY ROAR 2** NOVEDAD
Beat'em-up • Hudson Soft

9 **FIFA'99** ↓
Deportivo • Electronic Arts

10 **WILD ARMS** ↓
RPG • S.C.E.

11 **CRASH BANDICOOT WARPED** =
Plataformas 3D • S.C.E.

12 **FINAL FANTASY VII** =
RPG • Squaresoft

13 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

14 **BICHOS** =
Plataformas 3D • Disney Int.

15 **ROLLCAGE** =
Conducción • Psygnosis

16 **COLIN MCRAE RALLY** =
Conducción • Codemasters

17 **THE GRANSTREAM SAGA** ↑
Action RPG 3D • S.C.E.

18 **DARKSTALKERS** NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

19 **T.O.C.A. 2** =
Conducción • Codemasters

20 **MEDIEVIL** =
Arcade • S.C.E.

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** =
Aventura • Nintendo



Y acompañando a la primera parte de la guía que os ofrecemos en este número, ZELDA se mantiene en lo más alto.

2 **WARIOLAND 2** ↑
Plataformas • Nintendo

3 **GAME & WATCH GALLERY** ↓
Arcade • Nintendo

4 **POWER QUEST** =
Beat'em-up • Sunsoft

5 **HEXCITE** =
Estrategia • Ubi Soft

6 **SHANGHAI POCKET** =
Puzzle • Sunsoft

7 **QUEST FOR CAMELOT** =
Aventura • Titus

8 **TETRIS DX** =
Puzzle • Nintendo

9 **PIOLIN Y SILVESTRE** =
Plataformas • Infogrames

10 **BOMBERMAN POCKET** =
Plataformas • Hudson Soft

El más buenorro
KOURNIKOVA'S S. C. T. • PSX

El más peliculero
BLUE STINGER • DREAMCAST



El más siniestro
SHADOWMAN • PSX/NINTENDO 64

La gran promesa
METROPOLIS STREET R. • DREAMCAST

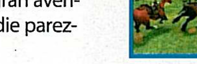
El mejor del mes
DRIVER • PLAYSTATION

TOP





NINTENDO 64

1 **THE LEGEND OF ZELDA** =
Action RPG 3D • Nintendo

Al igual que en *GAME BOY*, la gran aventura de Link reina sin que nadie parezca capaz de destronarla.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **F-ZERO X** =
Arcade Conducción • Nintendo

4 **BANJO KAZOOIE** =
Plataformas 3D • Nintendo - Rare

5 **ROGUE SQUADRON** =
Shoot'em-up • Lucas Arts

6 **CASTLEVANIA** NOVEDAD
Plataformas 3D • Konami

7 **ISS 98** =
Deportivo • Konami

8 **BEETLE ADVENTURE RACING** =
Conducción • Electronic Arts

9 **FIFA'99** =
Deportivo • EA Sports

10 **MARIO PARTY** NOVEDAD
Juego de Tablero • Nintendo

JAPON

1 **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
RPG • Squaresoft

Ya hay fecha de salida de este juego en **Estados Unidos**. Ahora queda conocer quién y cuándo lo trae a **Europa**.

2 **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** NOVEDAD
Arcade • Sega

3 **FINAL FANTASY COL. • PSX** NOVEDAD
RPG's • Squaresoft

4 **POWER STONE • DREAMCAST** =
Beat'em-up • Capcom

5 **BLUE STINGER • DREAMCAST** NOVEDAD
Aventura 3D • Sega

6 **WINNING ELEVEN 3 F.V. • PSX** ↓
Deportivo • Konami

7 **SAMPAGUITA • PLAYSTATION** =
Anime Interactivo • Sony C.E.

8 **TOKIMEKI MEMORIAL P. • GBC** =
Love Simulation • Konami

9 **SEGA RALLY 2 • DREAMCAST** ↓
Conducción • Sega

10 **DUNGEONS & DRAGONS • SATURN** NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

NEO GEO

1 **KING OF FIGHTERS'98** =

2 **LAST BLADE 2** =

3 **KING OF FIGHTERS'97** =

4 **KING OF FIGHTERS'95** =

5 **METAL SLUG 2** =

NEO GEO POCKET

1 **BASEBALL STARS** =

2 **KING OF FIGHTERS R1** =

3 **NEO GEO CUP 98** =

4 **POCKET TENNIS** =

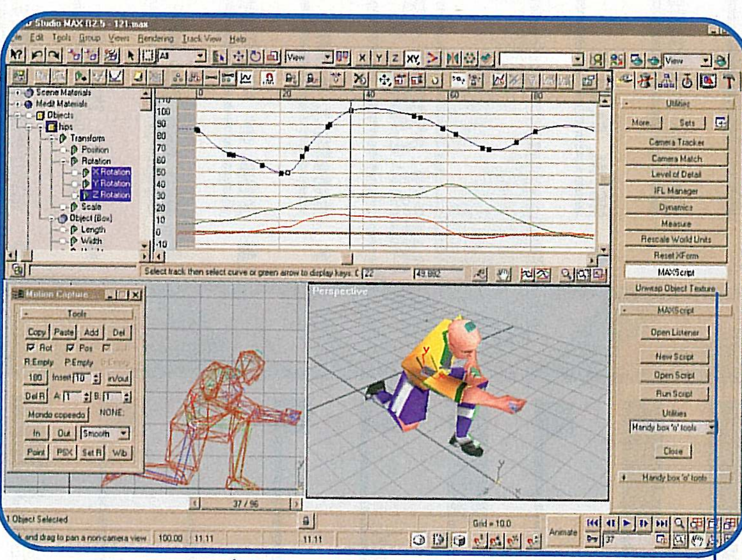
5 **SAMURAI SPIRITS** =

UEFA STRIKER 2000

INFOGRAMES
RAGE
CD ROM REINO UNIDO

UEFA STRIKER

El deporte Rey en estado puro.



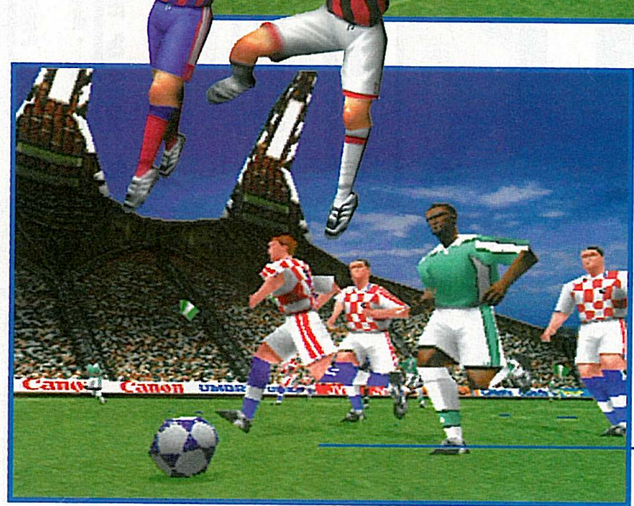
3D Studio MAX, una de las herramientas clásicas en el desarrollo de cualquier videojuego 3D. En la imagen superior se oberva el proceso de creación de una de las animaciones, en concreto la celebración de un gol.

Climatología



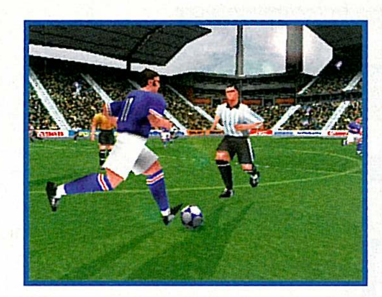


Uno de los efectos gráficos más logrados era el de la nieve, aunque se podrá jugar en todo tipo de condiciones climatológicas.



Las animaciones de los jugadores era lo más trabajado de un juego que, por lo demás, aún necesitaba muchos retoques, sobre todo en lo que se refiere a la propia jugabilidad.

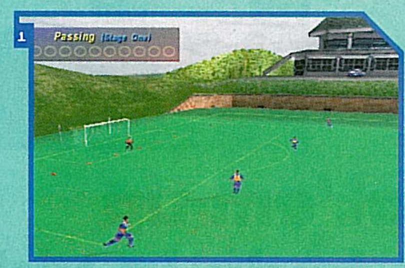
Mientras las principales ligas de la Unión Europea están a punto de llegar a su fin, RAGE, una de las compañías con más proyección del panorama internacional, ultima los detalles del que promete ser uno de los más duros competidores que FIFA e International Superstar Soccer se encontrarán en los próximos meses. INFOGRAMES, la compañía que produce el juego, trasladó a la prensa europea hasta los estudios de RAGE en **Birmingham**, uno de los tres de que dispone dicho equipo de programación en la vetusta **Inglaterra**. Allí tuvimos la oportunidad de entrar en contacto con **UEFA Striker**, al tiempo que conocimos cada uno de los procesos que entraban en juego en el desarrollo de un título de este tipo. El juego, que según sus creadores se encontraba a un 60% de desarrollo,





Entrenamiento

Antes de competir, es importante superar la fase de entrenamiento, no sólo para mejorar nuestros movimientos, sino para descubrir secretos del juego.







1 El pase, uno de los movimientos más importantes a la hora de elaborar buenas jugadas. La línea roja marca la parcela disponible para el tiro.
2 El uno contra uno. Delantero frente a portero. Un poco de práctica no viene mal para evitar desaprovechar ocasiones muy claras.
3 La llegada al entrenamiento se adereza con alguna que otra secuencia de irrelevante interés.



DREAMCAST *Aunque no nos ofrecieron ningún tipo de material correspondiente a la versión* ***Dreamcast,*** *lo cierto es que la gente de RAGE no tuvo ningún inconveniente en permitirnos fotografiar el juego sobre la plataforma de desarrollo. Pudimos jugar algo con él y observamos que la suavidad de movimientos era alucinante.*





ofrecía ya una idea de la calidad técnica que atesorará, aunque la jugabilidad de dicha versión era prácticamente nula. Quedaba por implementar toda la inteligencia artificial de los equipos, así como la mayor parte de las acciones que los jugadores podrán realizar. En definitiva, nos mostraron lo menos importante de un juego de fútbol. De lo visto, nos gustó especialmente el motor 3D, rápido y bastante suave, aunque en lanzamientos largos el balón se desplazaba con cierta brusquedad. Así pues, sólo os podremos contar las promesas que ellos nos hicieron, y que no eran pocas. 8 modos de juego, incluido un curioso entrenamiento que permitirá descubrir nuevas características del juego, estadios, etc., así como la clasificación y desarrollo de la Eurocopa del 2000 y el Mundial del 98. Además contará con selecciones y los principales equipos europeos, en un complicado intento por desbancar de lo más alto a FIFA e ISS.

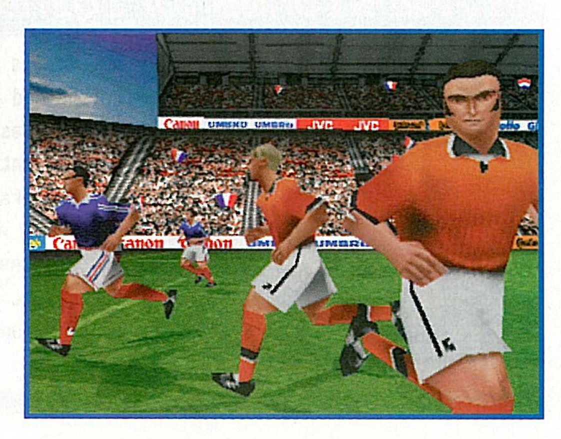
J. C. MAYERICK



El excelente motor 3D del juego ha permitido diseñar estadios muy detallados, con excepcionales efectos de luz. La suavidad de movimientos es palpable.



Sus creadores han intentado crear algo distinto a FIFA e ISS





SUPER NUEVO

R-TYPE DX

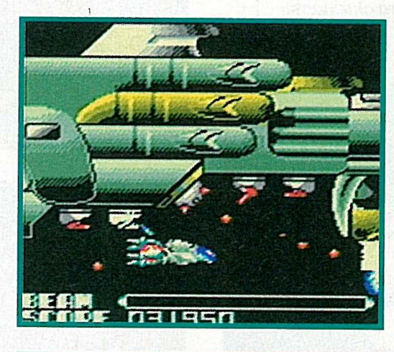
NINTENDO
BITS Studios
8 Megas
JAPÓN

Un shoot'em-up para toda la vida

Si realizásemos una pequeña encuesta cuya única pregunta fuera cuál es el *shoot'em-up* más carismático de todos los tiempos, lo más seguro es que un altísimo porcentaje contestara R-TYPE. Y es que cuando en 1987 IREM CORP. comenzó a programar este increíble *shoot'em-up*, pocos podían imaginar que se iba a convertir en uno de los mejores juegos del género de la historia, y lo que es más importante, en uno de los títulos más versionados de todos los tiempos. Ordenadores y consolas de 8, 16 y 32 *bits* han tenido la oportunidad de correr versiones más o menos trabajadas de algún R-TYPE, y casi siempre con excelentes resultados. **GAME BOY** era una de esas plataformas que contó con una genial adaptación del juego, y aunque todo debía reducirse a los austeros cuatro tonos de gris del *LCD* de **GAME BOY**, lo cierto es que gráficamente era bastante notable. Respetaba casi toda la esencia de la máquina original, incluso en sus conceptos *a priori* más complejos. De ahí que la aparición de una versión **GAME BOY COLOR** de R-TYPE 1 y 2 haya causado tanto revuelo, pues poco más o menos imaginábamos lo estupendas que podían llegar a ser. No nos han defraudado. **R-TYPE DX** contará con unos excepcionales gráficos llenos de color, muy semejantes a los de la ***COIN-OP*** original, aunque también se nos permitirá disfrutar con las antiguas versiones en blanco y negro de ***GAME BOY***. Y de regalo, el modo *R-Type DX*, que mezclará las fases de R-TYPE 1 y 2. ¿Qué? ¿Os apuntáis a la *R-Typemanía*? **J. C. MAYERICK**

R-TYPE DX será, en realidad, cinco juegos en uno. Las dos versiones clásicas de R-TYPE 1 y 2, sus respectivas adaptaciones a GAME BOY COLOR, y un quinto llamado R-TYPE DX.



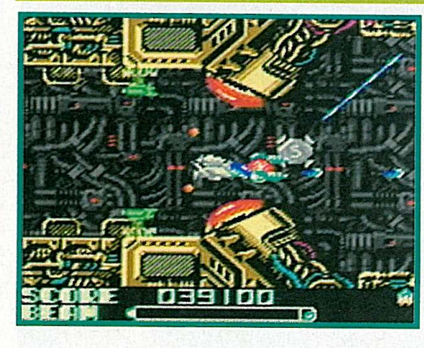




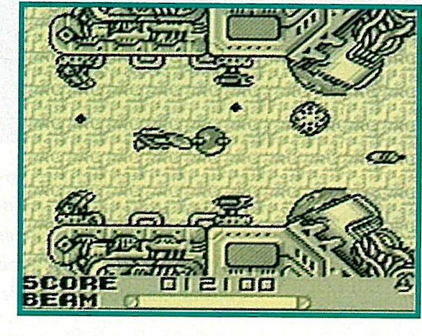
El primer R-TYPE que IREM programó es sin duda el más carismático de todos los aparecidos hasta el momento. GAME BOY contaba con una muy buena versión de este clásico, pero hay que reconocer que, con la llegada del color, R-TYPE DX se torna como uno de esos juegos simplemente imprescindibles.



Versiones originales y en color



Si sentís cierta curiosidad por conocer las diferencias entre los R-TYPE para GAME BOY y los R-TYPE DX para GAME BOY COLOR, ahí va una pequeña muestra.



Game Boy Color • Shoot'em-up

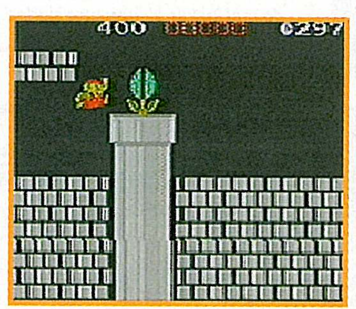
SUPER MARIO BROS.

14 años de historia en tu Game Boy Color

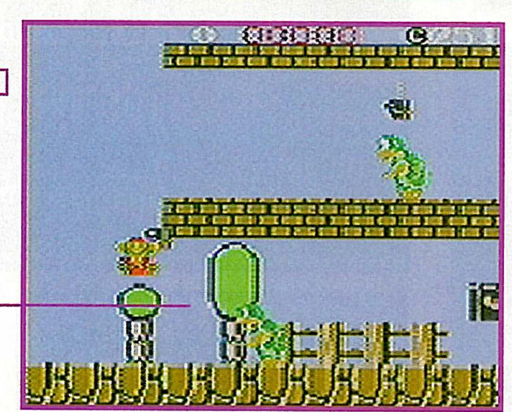
NINTENDO
Nintendo
8 Megas
JAPÓN



Sí señores, nada menos que catorce años han pasado desde que **Super Mario Bros.** apareciese en su primera versión para la consola de 8 *bits* de NINTENDO, la ***NES***. Aquel título, que según la propia compañía impulsó el mundo de los videojuegos hasta ser lo que hoy es, será recordado como el primero de una excepcional serie de títulos que hoy NINTENDO pretende acercar a los más pequeños, aquellos que por su edad no pudieron disfrutar de tan grandes juegos (como ya hiciera **George Lucas** con su trilogía de las galaxias). Para ello, NINTENDO ha creado una versión para ***Game Boy Color*** virtualmente idéntica a la de ***NES***, con una única diferencia: el tamaño de la pantalla. Por lo demás, todos los gráficos, jefes y situaciones respetarán la configuración del juego original. En lo que respecta a los añadidos, NINTENDO está trabajando en ciertos conceptos, como la inclusión de fases de *bonus*, un calendario o una galería de arte que podrá ser impresa con la ayuda de ***Game Boy Printer***. No esta nada mal incluir este tipo de cosas, pero tratándose de **Super Mario Bros.**, con el propio juego nos conformamos. **J. C. MAYERICK**







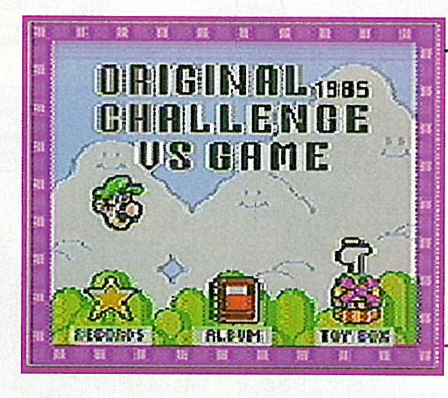
*La única diferencia con respecto a la versión **NES** (en lo que al propio juego en sí se refiere), es el tamaño de pantalla, mucho menor en cuanto a resolución que la de su homónimo de **NES**.*

Album de fotos



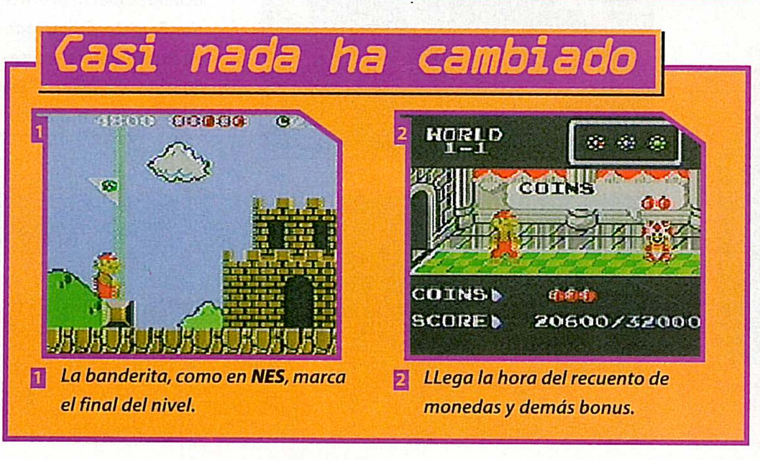
1 *En la Galeria de Arte, además de fotos, se puede encontrar un calendario y alguna sorpresa.*

2 *La imágenes, al igual que en Game & Watch... aparecen cuando se superan ciertos objetivos.*



*El menú principal ofrece la posibilidad de acceder a las nuevas secciones de **Super Mario Bros.** Records, album de fotos y una sección muy curiosa como la Caja de Juguete.*

Casi nada ha cambiado



1 *La banderita, como en **NES**, marca el final del nivel.*

2 *LLega la hora del recuento de monedas y demás bonus.*



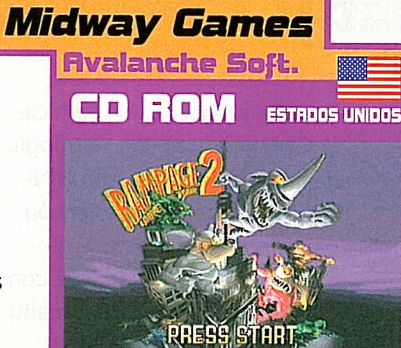
SUPER NUEVO

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

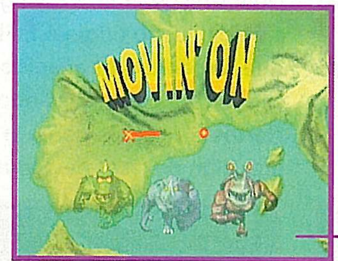
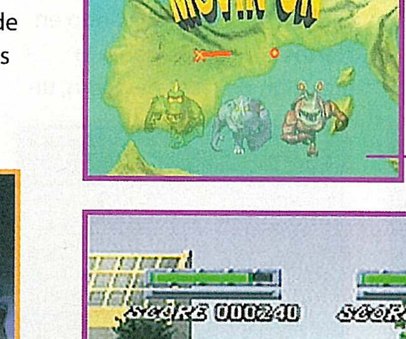
Midway Games
Avalanche Soft.
CD ROM ESTADOS UNIDOS

Temblad, ciudades

Ni Godzilla ni King Kong. Los verdaderos reyes de la destrucción urbana siempre fueron George, Lizzie y Ralph, las criaturas de la saga RAMPAGE. Pero en esta ocasión ellas no protagonizan la nueva entrega, ya que han dejado su puesto a una nueva hornada de mutantes, llamados Curtis (el ratón «enolme»), Boris (el rinoceronte con gigantismo) y Ruby (el cangrejo con un problema de actitud). Entre las novedades más sobresalientes de **RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR** hay que destacar la incorporación de un tercer jugador, vía *multitap*, y el soporte de *Dual Shock*. Ambos aspectos, ausentes en la anterior entrega para ***PLAYSTATION*** (RAMPAGE WORLD TOUR) son lo más llamativo de un juego que pretende ser mucho más que una secuela. Precedido de una *intro* realmente cómica y de una calidad gráfica sorprendente, **UNIVERSAL TOUR** vuelve a tener como objetivo la destrucción de las ciudades más emblemáticas del planeta, divididas en tres áreas: **Asia**, **América** y **Europa**.



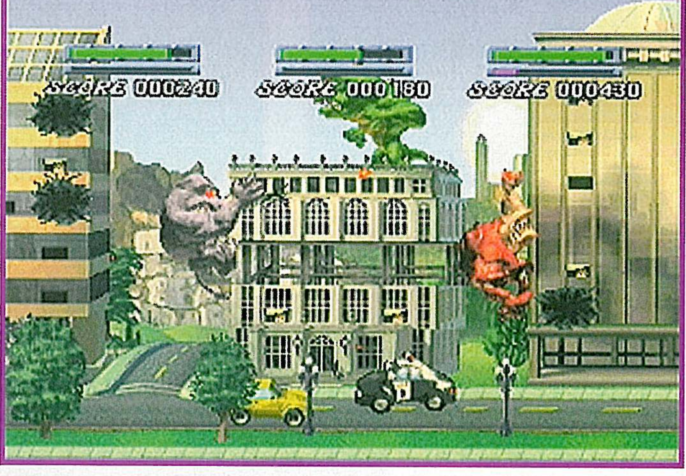
Algunos podrán tachar a **RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR** de repetitivo, pero nunca de no ser divertido o adictivo. Vosotros mismo podréis comprobar sus virtudes en unos meses, cuando llegue a las tiendas españolas. **NEMESIS**

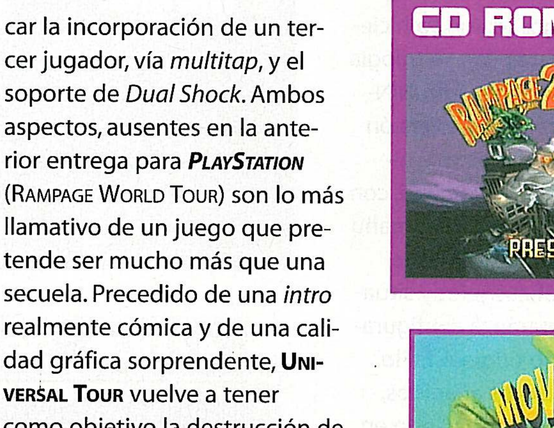



*Como en **RAMPAGE WORLD TOUR**, el tour europeo de esta segunda parte comienza en **Madrid**, para luego aterrizar en **Barcelona**. No hubiera estado mal incluir alguna otra ciudad.*









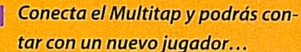
Los tres protagonistas del RAMPAGE original también pueden ser seleccionados por los jugadores, tras introducir el truquillo correspondiente. Y aún queda un séptimo mutante misterioso, conocido como Myukus.



Los gráficos han sido otro de los aspectos que han mejorado en esta secuela respecto al anterior RAMPAGE. Sobre todo en lo refererente al diseño y la animación de los mutantes.

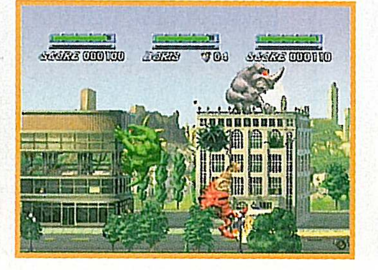
3 Jugadores



1 *Conecta el Multitap y podrás contar con un nuevo jugador...*

2 *...lo que multiplica la capacidad destructiva sobre los edificios.*

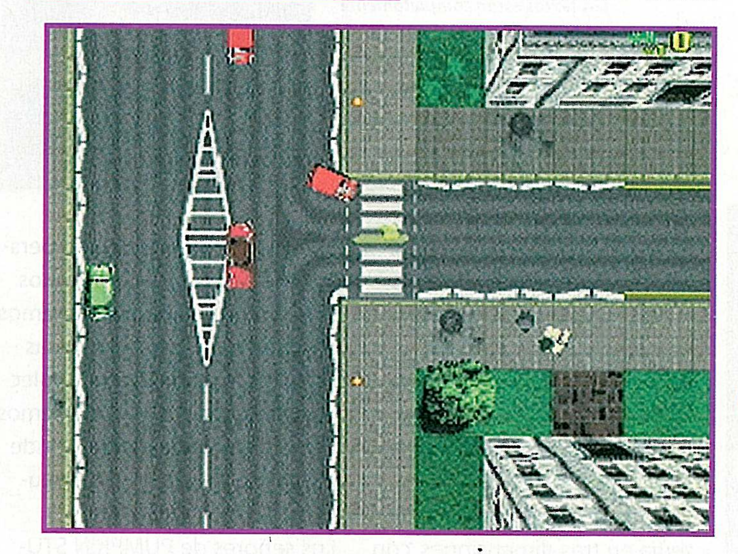
SUPER NUEVO

GRAND THEFT AUTO LONDON

Qué robos los de aquel día.

Take 2 Int.
Rune Craft
CD ROM REINO UNIDO

Uno de los títulos que más controversia levantaron el año pasado, GRAND THEFT AUTO, ya tiene secuela. **GTA LONDON** presenta 32 nuevas misiones en la misma línea, pero con la originalidad de presentar como escenario el **Londres** de 1969. Lejos de amedrentarse ante la polémica surgida por la primera entrega, **GTA London** mantiene el mismo grado de realismo y violencia, poniendo al jugador en la piel de un ladrón de coches que, a base de robos, asesinatos y otros actos delictivos, va escalando posiciones en el mundo del hampa. Preparaos a superar misiones tan salvajes como liquidar (ya sea atropellando o a balazos) a unos fulanos que han desplumado a un traficante amigo, volar un autobús de futbolistas con un *bazooka* o afanar una moto vespa para un amigo *Mod*. Y es que RUNE CRAFT no ha prescindido de ni un sólo detalle para ambientar el juego en el inicio de los 70. Hay *Mods* y otras tribus urbanas, la música (uno de los puntos fuertes del GTA original) reproduce a la perfección los gustos de la época (mucho funky) y se pueden robar hasta 30 nuevos vehículos, todos ellos clásicos de la época, como el Mini Cooper o el Aston Martin DB5, sin olvidar los clásicos taxis ingleses o los autobuses de dos pisos... Incluso es preciso conducir por la izquierda. Y lo mejor de todo es que **GTA London** parece ser la primera entrega de una saga basada en ciudades reales. ¿Habrá un GTA MADRID, un GTA BARCELONA o un GTA ALCORCÓN? **NEMESIS**







El realismo de ***GRAND THEFT AUTO LONDON*** *no sólo alcanza a la naturaleza de las misiones. Los coches irán deteriorándose a medida que vayamos chocando con otros vehículos*



Coches de los 70

1 *El Ford Capri es una pasada, pero el Jaguar Tipo E es más rápido.*

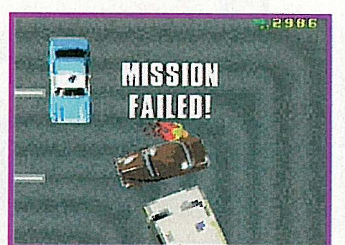
2 *También abundan los Mini Cooper y los Jaguar MK II.*

3 *También existen algunos coches de los años 50, como este Rover.*



En un juego que pretende reproducir el ***Londres*** *de los 70 no podían faltar los típicos autobuses de dos pisos ni los clásicos taxis Austin.*





SUPER NUEVO

WARZONE 2100

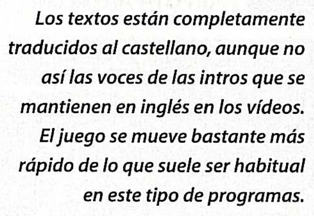
Estrategia 100%







Los textos están completamente traducidos al castellano, aunque no así las voces de las intros que se mantienen en inglés en los vídeos. El juego se mueve bastante más rápido de lo que suele ser habitual en este tipo de programas.



EIDOS
PUMPKIN STUD.
CD ROM REINO UNIDO

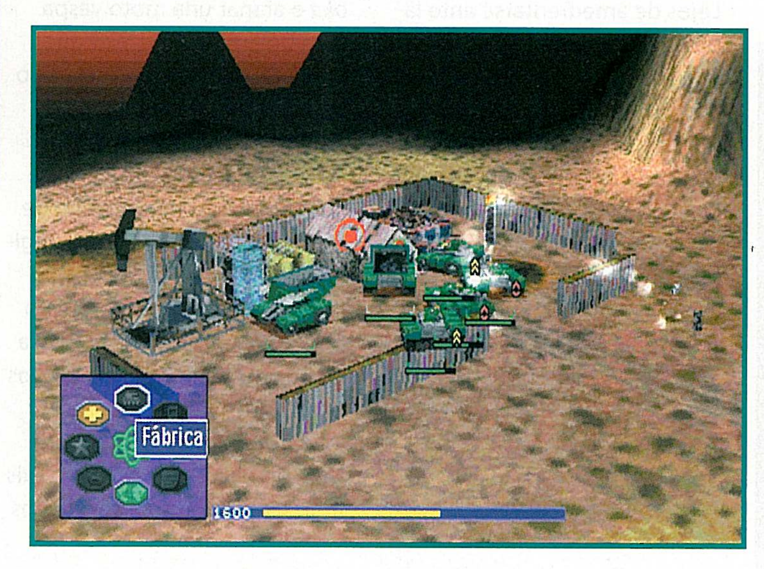


Cada día es más habitual encontrar juegos típicos de *PC* en consola. Este es el caso de WARZONE 2100, un juego que se basa en el clásico WARZONE, pero actualizado a las prestaciones que ofrecen las máquinas de hoy en día. Se trata de un juego de estrategia en tres dimensiones, con dos diferentes modos de juego. En el denominado modo batalla seleccionamos nuestras unidades al estilo de juegos como COMMAND & CONQUER, pero visto desde una perspectiva aérea. Si desactivamos este modo batalla, accederemos al control directo de todas las unidades que tuvieramos seleccionadas, con lo que accedemos a una especie de *arcade* donde dirigimos los distintos vehículos.

Los señores de PUMPKIN STUDIOS han realizado un excelente trabajo, ya que han aprovechado los *chips* gráficos de ***PLAYSTATION*** de manera que mueva la enorme cantidad de polígonos que aparecen en pantalla, utilizando trucos típicos de programación como el duplicado de pantalla para ganar en velocidad.

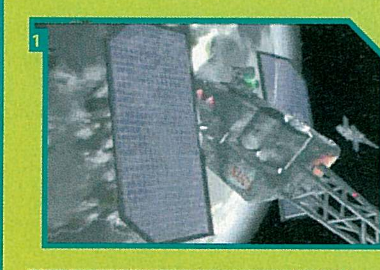
Los textos han sido traducidos al castellano, y los vídeos se han subtitulado, con lo que es bastante más fácil seguir las diferentes campañas que ofrece el juego.

A. GREPPI

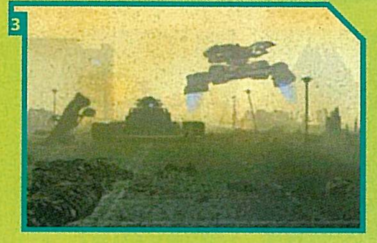


Este programa recuerda más a la estrategia habitual de los PC que a la de consola

Intros de película







1 *El comienzo de la acción se desarrolla en el espacio.*

2 *Cada campaña del compacto cuenta con su propia introducción.*

3 *Las intros recuerdan bastante a las de COMMAND & CONQUER...*



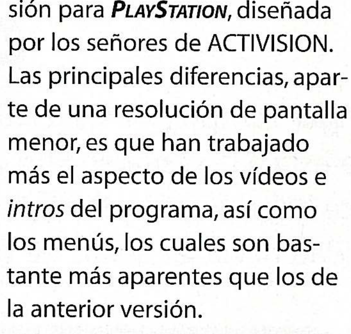


Los mapas en tres dimensiones están bastante trabajados, y cuentan con bastantes detalles gráficos.

CIVILIZATION II

ACTIVISION
ACTIVISION
CD ROM
EE.UU.

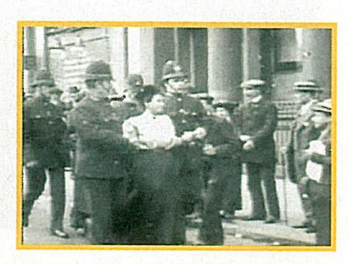
Sid Meier en PSX

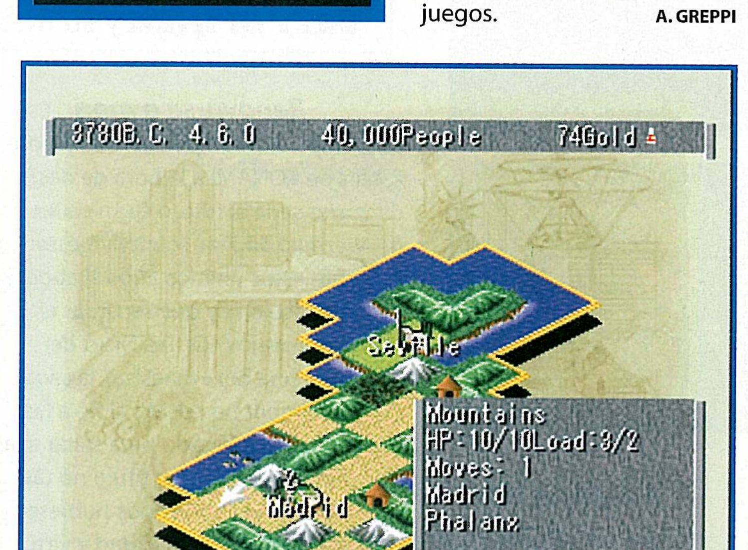


El clásico juego de estrategia de **Sid Meier** (creador de juegos como RAILROAD TYCOON, GETTYSBURG, o el reciente ALPHA CENTAURI) es uno de los grandes programas de este género en ***PC***. Aunque la segunda entrega ya salió en esta plataforma hace dos años, ahora le toca el turno a la versión para ***PLAYSTATION***, diseñada por los señores de ACTIVISION. Las principales diferencias, aparte de una resolución de pantalla menor, es que han trabajado más el aspecto de los vídeos e *intros* del programa, así como los menús, los cuales son bastante más aparentes que los de la anterior versión.

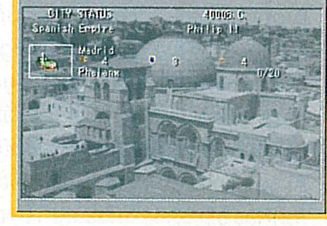
Aunque las pantallas que acompañan a la *preview* podéis verlas en inglés, su distribuidor en **España** ha prometido que saldrá completamente traducido, con lo que será bastante más accesible a los usuarios más inexpertos en esta clase de juegos.

A. GREPPI

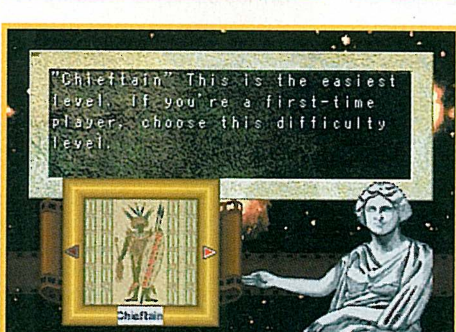






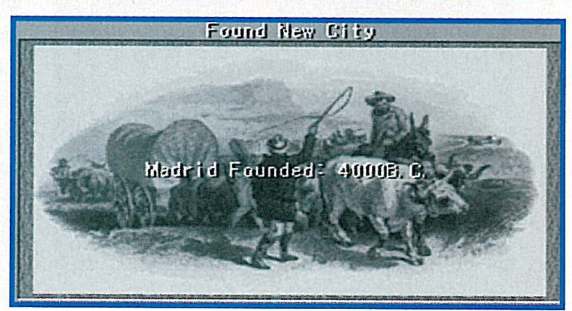


El juego saldrá completamente en castellano, aunque la versión beta a la que hemos tenido acceso está en inglés. Gráficamente es muy aparente, aunque su resolución gráfica es menor que en la versión PC del juego.



Sigue siendo tan divertido como el original

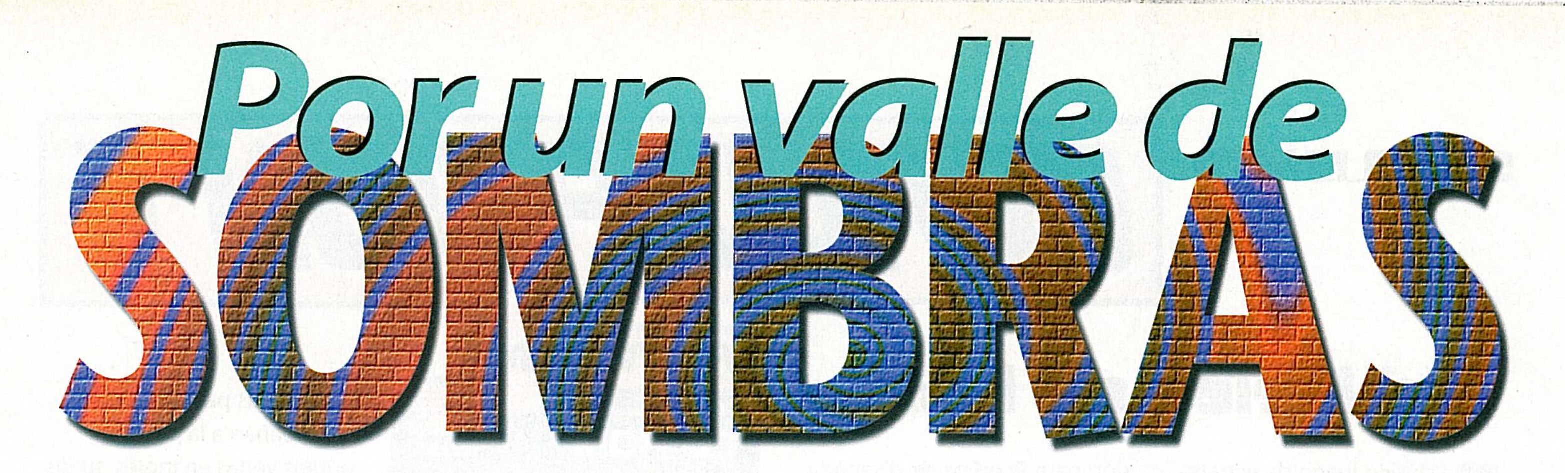




A falta de Archimedes...



1 *Estos lamentables individuos, antiguos compañeros de* ***DE LUCAR*** *en su época escolar, te darán pistas de tu actuación a lo largo de las distintas campañas.*



Castlevania



Esperado desde hace *largo* tiempo por los usuarios NINTENDO, el primer Castlevania para 64 bits ya está a la venta en Europa. El tan temido *salto* a las tres dimensiones parece haber tenido *éxito* gracias a una atmóstera *terrorífica* y su fidelidad hacia las señas de *identidad* de la saga.

Renovarse o morir. Eso es lo que debieron pensar los responsables de KONAMI a la hora de decidir cómo sería el futuro **CASTLEVANIA** de ***NINTENDO 64***. Tras sobrevivir estoicamente estos últimos años al auge de las 3D (sólo hay que recordar el esencial SYMPHONY OF THE NIGHT de ***PSX***, toda una obra maestra), la saga de los Belmont ha cedido al fin a las presiones del mercado para saltar a las tres dimensiones en un título no tan redondo como a todos nos hubiese gustado, pero de una calidad y virtudes innegables. Sin olvidar en ningún momento la identidad de la saga CASTLEVANIA, presente en el arma del protagonista, la ambientación o muchos de los enemigos (algunos se remontan a las entregas para ***FAMICOM/NES***), este flamante capítulo para ***N64*** podría definirse como un *arcade* de plataformas 3D en la línea de TOMB RAIDER, aunque con los toques precisos de terror y detallitos *Made In Konami* necesarios para que no se parezca a nada que haya salido hasta la fecha en ***N64***. Sin ir mas lejos, KCE KOBE ha incorporado en esta entrega las secuencias más truculentas





SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE KOBE

Escenas truculentas





Esta entrega puede enorgullecerse de ofrecer las secuencias más truculentas de la saga: estatuas que lloran sangre, vampiros en pleno almuerzo...

VALORACION

Tal y como habíamos sospechado, la versión PAL no ha solventado ni uno sólo de los defectos de la entrega USA. Al menos aprovecha su entorno 3D y sus siniestros gráficos para componer una entrega terrorífica e interesante, a pesar de su enorme dificultad. Los más fieles seguidores de la saga disfrutarán además viendo en tres dimensiones a los enemigos más clásicos del universo CASTLEVANIA. Hallazgos como la entrada al castillo o el primer jefe compensan cualquier tipo de fallo.

CASTLEVANIA

ARCADE/PLATAFORMAS 3D

Megas	96
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	14 ESCENARIOS
Continuaciones	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Reinhardt

El último descendiente de los Belmont ha heredado de sus antepasados el látigo y las ansias por destruir una vez más a Drácula. Para esta nueva aventura, KONAMI le ha incorporado un arma corta, la espada, el único armamento al que podrá recurrir mientras esté infectado por el mordisco de un vampiro. En el castillo, Reinhardt se encontrará con Rosa, una vampira que todavía conserva su corazón humano.

que se recuerdan en la historia de los CASTLEVANIA. Estatuas que lloran sangre, vampiros en pleno almuerzo, otros que no se reflejan en los espejos, siniestras jardineras que riegan las rosas con plasma… El juego alcanza unas cotas de terror y barroquismo impensables hasta hace poco en una máquina NINTENDO. Los gráficos (lo mejor del cartucho junto con el argumento) ofrecen momentos tan explosivos como el enfrentamiento con un esqueleto de varios metros de altura o el reencuentro con el mítico macho cabrío del DRACULA X de ***PC ENGINE***. Se echa en falta la posibilidad de utilizar el cartucho de ampliación de 4M (el resultado habría sido ya inimaginable), pero KOBE puede enorgullecerse de cada habitación,



Rosa decidió dejar el gremio del vampirismo el día en que tuvo que morder a ***GREPPI*** *«el Golem Grössenpezonen», y ante lo horrible de su rostro, prefirió hincarle los colmillos en las durezas de sus pies.*



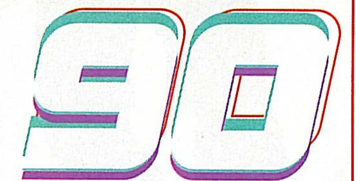
Como el día y la noche



Como en ZELDA: OCARINA OF TIME, los días y las noches se suceden en **CASTLEVANIA**, variando con ello la peligrosidad de algunos enemigos, como los vampiros. Una idea muy utilizada hoy en día, de la que fue pionero el genial CASTLEVANIA SIMON´S QUEST de ***NES***.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	90	90	85	90
es difícil decantarse por algúno de los sobresalientes destellos gráficos del juego. quizá los jefes, los más grandes de toda la saga, o mejor todavía el grado de detalle en los escenarios, o la animación...	Tras un solo inicial de violín (por cortesía de MALUS) que te dejará con la boca abierta, la música cede protagonismo para irrumpir posteriormente en la acción del juego, resaltando los momentos más culminantes.	si el violín da al principio una idea de lo que nos espera en el aspecto musical, el susto inicial del bosque te pondrá en alerta del importante papel que cumplen aquí los efectos de sonido. una mención a la intro hablada.	pase lo de la única vida y el nivel de dificultad, pero lo que no tiene disculpa es el torpe control de los protagonistas a la hora de saltar. se compensa en parte por la necesidad de ver más secuencias truculentas.	 + en cuanto a ambientación no hay un castlevania mejor... − se vuelve irritante de puro difícil que es en algunas fases.

Un toque de aventura

Mucha de la culpa de la enorme dificultad de **Castlevania** recae en los enigmas y toques de aventura que presenta. Para superar las sucesivas áreas que seccionan el castillo, no sólo hay que ser diestro en el salto de plataforma y la eliminación de «no-muertos», sino en la resolución de no pocos puzzles y el uso de diversos objetos, como la nitroglicerina.







muro y seto que componen los dominios del conde Drácula. Desde los tenebrosos bosques transilvanos hasta los suntuosos pasillos de palacio, los escenarios de **Castlevania** cumplen a la perfección su cometido: ambientar admirablemente la acción en plena comunión con los efectos de sonido y la música (el solo de violín de la *intro* ya forma parte de la historia de ***N64***). El resultado es tan terrorífico como cautivador. Tanto cuidado hacia los aspectos técnicos de **Castlevania** y su ambientación, hacen aún más inexplicables los contados, pero decisivos, defectos que desgraciadamente encierra el juego. Para empezar, y tal como adelantamos hace unos meses en la *preview* de la copia americana, KONAMI no ha incluido batería en el cartucho, lo que hace



Esta pantalla puede daros una idea aproximada de grado de detalle alcanzado por KONAMI en el diseño de los dos personajes protagonistas.



Viejos conocidos

Los estudiosos de la saga **Castlevania** podrán encontrar en esta entrega a viejos amigos de otros capítulos, como la celebérrima Muerte (un jefazo fijo de todas las entregas)o el gigantesco macho cabrío del Dracula X de ***Pc Engine Super CD Rom²***.



Carrie

Su apellido (Fernández) da una idea del origen íbero de esta joven dotada de un prodigioso poder mágico. No cuenta con un látigo como Reinhardt para defenderse, pero su magia permite acabar con enemigos situados a larga distancia. En su camino Carrie se topará con un siniestro personaje, Actrise, una bruja que adora asesinar a todo niño que se le ponga a tiro.



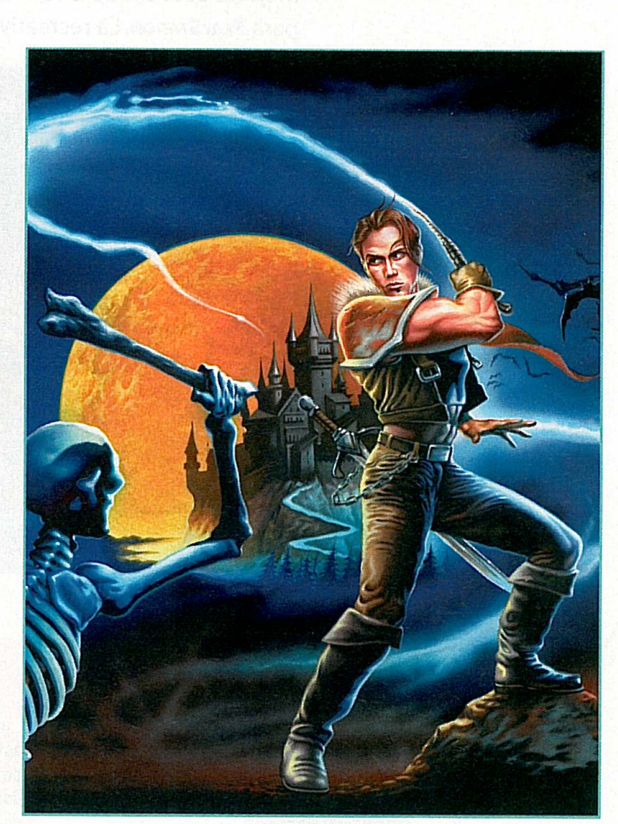
El cazavampiros Charlie Vincent no parece fiarse demasiado de Carrie, víctima del mordisco de un vampiro. De no encontrar pronto un cristal purificador que le devuelva a su forma humana, Carrie podría morir sin remedio de un momento a otro.



Los vampiros son los que mejor ejemplifican las diferencias entre atravesar el castillo de día o de noche. En tanto el sol ilumine el firmamento, los «no-muertos» estarán debilitados y liquidarlos será sencillo… De noche, se convertirán en unas fieras casi indestructibles.



La caída de la noche también conlleva detalles curiosos. Si culminas la primera fase, al pie del castillo, mientras el manto de la oscuridad cubre el bosque, podrás ver cómo los esqueletos encienden los faros de sus motos.





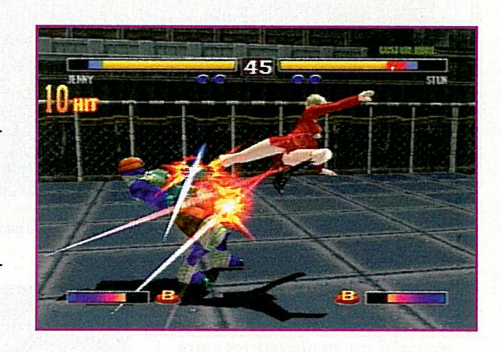
imprescindible la posesión y uso de *Controller Pak* si quieres atravesar los nada menos que 14 escenarios que componen **CASTLEVANIA**. Y eso si el juego fuera fácil… porque esa es otra. Con una única vida y teniendo en cuenta el deficiente control de los personajes a la hora de calcular la longitud de sus saltos, esta entrega puede presumir de ser una de las más difíciles desde los tiempos de SIMON´S QUEST de ***NES***. La guinda la pone algún que otro puzzle puñetero y simpáticos *items*, como la nitroglicerina, que hacen volar por los aires al protagonista al más mínimo salto. Por lo menos, esto ayuda a que la vida del juego sea larga, muy larga. A esta dificultad hay que añadir el grán número de fases (algunas exclusivas para cada personaje), así como la opción de recopilar diversos extras durante la aventura, como un modo extra de dificultad (para masocas) o nuevos trajes para los protagonistas. Sin dejar de ser un gran juego, este flamante CASTLEVANIA de ***N64*** no alcanza ni de lejos las cotas de perfección del CASTLEVANIA IV de ***SFC/SNES*** o el más reciente SYMPHONY OF THE NIGHT. Aun así hará las delicias de los seguidores de la saga. **NEMESIS**

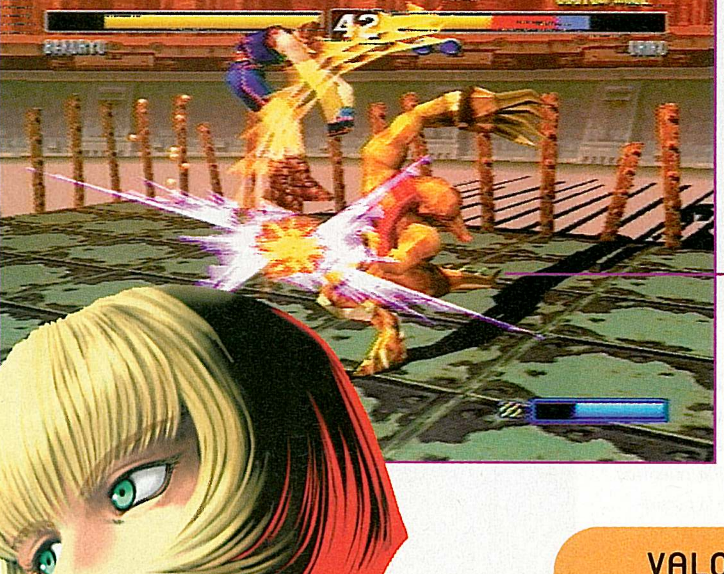
SEDIENTOS de sangre



Si el primer Bloody Roar supuso una grave **amenaza** contra el **rey** de los beat'em-up en 3D, Tekken 2, en esta ocasión su secuela es **tan sólo** comparable al gran Tekken 3.

En menos de un año **Bloody Roar 2**,secuela de la impresionante primera incursión de HUDSON en el mundo de los *beat'em-up* para 32 *bits*, ha pasado de ser una fugaz recreativa de escasa aparición en los salones e indiscutible calidad, a convertirse en uno de los mejores *beat'em-up* en 3D creados para **PlayStation**. La recreativa, creada a partir del ***System 11*** (increíble pero cierto) ha sido convertida a **PlayStation** con absoluta fidelidad y, tal y como nos tienen acostumbrados las grandes compañías como HUDSON, con varias opciones y modos añadidos que no aparecían en la **Coin-Op** original. Si posees o has jugado en profundidad al primer Bloody Roar, comprobarás que en esta segunda entrega han sido potenciados prácticamente todos los aspectos del juego, desde el apartado gráfico hasta la bestial jugabilidad de la





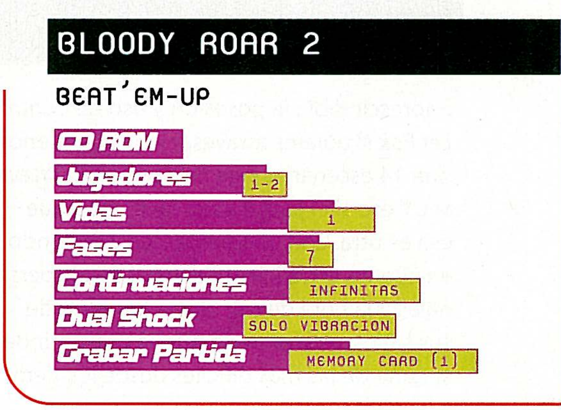


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	HUDSON



En esta ocasión, todos los personajes han visto aumentadas sus posibilidades de Combos, en especial Bakuryu, el topo.



VALORACION

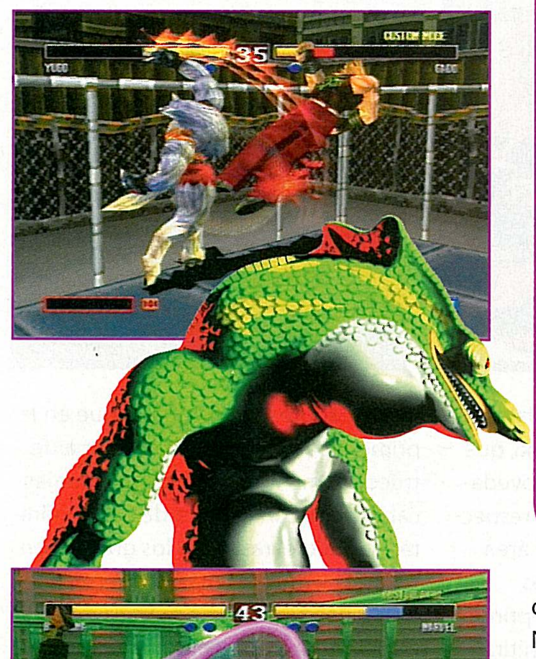
Al igual que el primer Bloody Roar, esta impresionante secuela ha supuesto una agradable sorpresa para los usuarios de PlayStation, sobre todo porque resulta ser el único juego comparable a sus contemporáneos creados por Namco, en este caso Tekken 3. Gracias a la vistosidad de sus gráficos y a la tremenda jugabilidad que el programa de HUDSON atesora, Bloody Roar 2 es el único beat'em-up tridimensional capaz de codearse con absoluta libertad con el rey de la lucha en 3d, el grandioso Tekken 3.

BLOODY ROAR 2

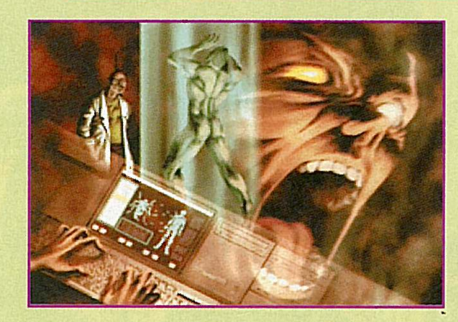
BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	7
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

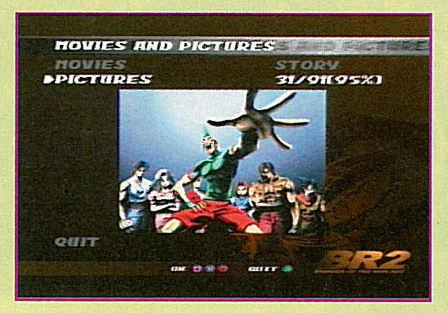




El nuevo Story Mode









La opción más interesante incluida por HUDSON en esta versión de *PlayStation* es el nuevo *Story Mode*. En él se nos irá obsequiando con varias ilustraciones de gran calidad entre combate y combate, que nos desvelarán la historia de cada personaje.

*En **Bloody Roar 2** han sido añadidos cientos de efectos gráficos tan impresionantes como el que tenéis en la pantalla de arriba. Todos estos efectos se hacen especialmente visibles con la ejecución de cualquiera de los especiales del juego.*

que hace gala, digna de bestias de NAMCO o CAPCOM al estilo SF Ex Plus Alpha o Tekken 3. Con respecto a la conversión, a pesar de que en esta ocasión no ha sido incluido el botón de *Rave*, que en la primera parte nos permitía realizar *combos* de una longitud y espectacularidad impresionante, resulta imposible diferenciarla de la recreativa original, ya que ni las pequeñas cargas entre combate y combate delatan la versión doméstica. Gráficamente, HUDSON ha utilizado un nuevo modo gráfico, tanto en la versión recreativa como en la de ***PlayStation***, en el que todo está mostrado en alta resolución, lo que no impide que el *frame rate* se encuentre en todo momento cercano a los 50 *fps*. En lo referente a la jugabilidad, HUDSON ha perfeccionado el *engine* del programa incluyendo nuevas posibilidades de juego, nuevas técnicas que permiten llevar a cabo *combos* mucho más fáciles y versátiles, y lo más



GRAFICOS 94

La calidad gráfica de BLOODY ROAR 2 tiene poco que envidiar a la del gran TEKKEN 3. En esta ocasión, HUDSON ha utilizado un modo gráfico en alta resolución en el que todo se mueve con una suavidad muy cercana a los 50 fps.

MUSICA 93

En el menú de opciones podremos seleccionar entre las melodías de la COIN-OP, o las creadas especialmente para la versión PLAYSTATION, ambas de una calidad similar y diferenciadas por su estilo, Techno o Heavy.

SONIDO FX 92

Todas las digitalizaciones del juego están sampleadas a frecuencias cercanas a los 44 khz, lo que significa que las voces y efectos de sonido tienen una nitidez y calidad realmente impresionante.

JUGABILIDAD 94

Al igual que ocurrió con la primera entrega, BLOODY ROAR 2 posee una jugabilidad muy por encima de la media, gracias a la cantidad de modos, las posibilidades de juego, los combos y especiales y los personajes que posee.

GLOBAL



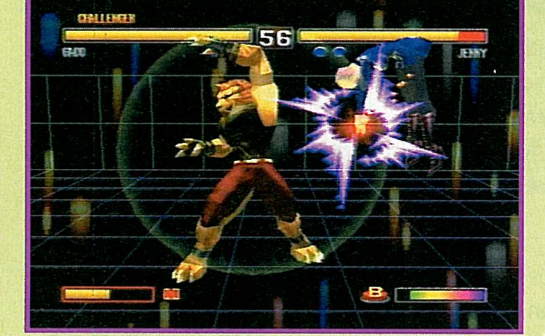
+ La bestial jugabilidad de la que hace gala.

− En dificultad máxima, personajes como Jenny o Shenlong te sacarán de quicio a la mínima.

Los especiales más bestias

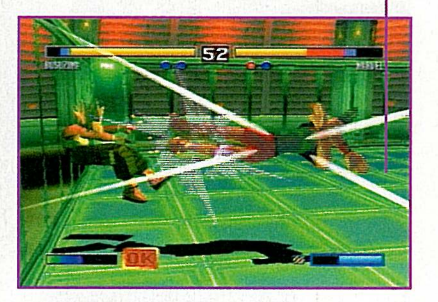
La incorporación más espectacular al catálogo de golpes de **Bloody Roar 2** con respecto a la primera entrega son los impresionantes especiales. Una vez transformados en bestia, bastará con realizar cierto movimiento (similar al de los especiales de KOF) para que nuestro personaje se lance contra el oponente y le reste casi media vida a base de golpes.





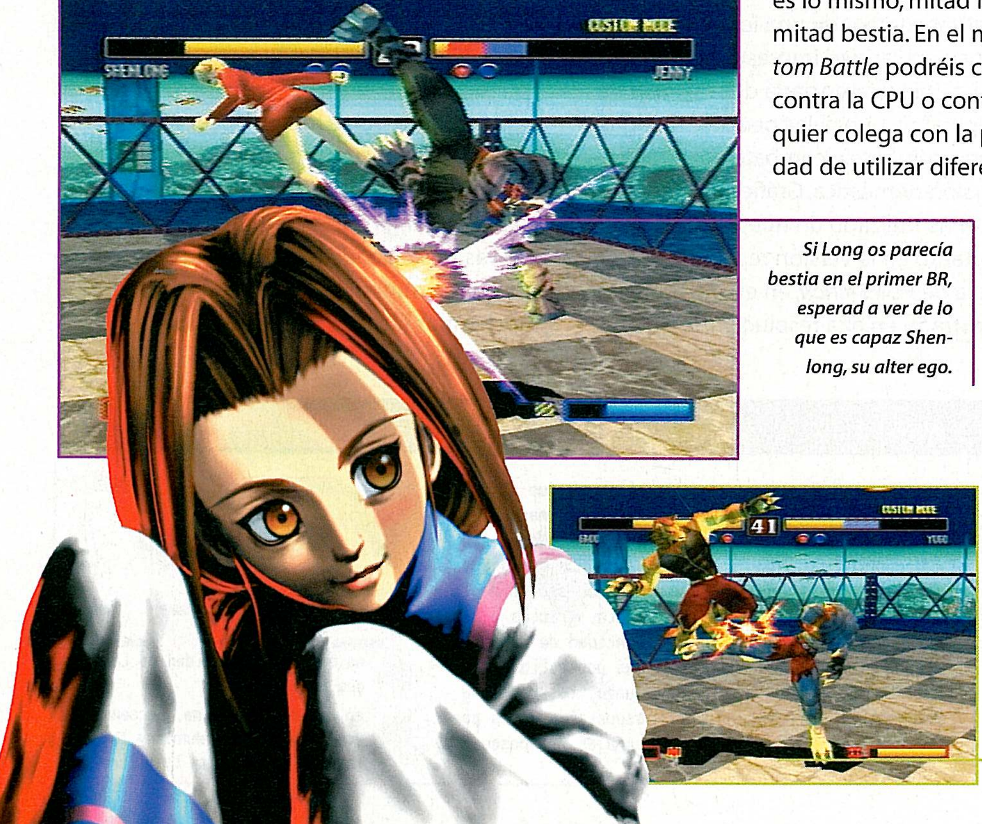


Todos y cada uno de los efectos de Light Sourcing creados por HUDSON dan a los combates de **Bloody Roar 2** un aspecto frenético y una velocidad impresionante.





importante, unos nuevos especiales, explicados en esta misma página, que os dejarán boquiabiertos. Las novedades incluidas por HUDSON con respecto a la recreativa y referentes al área de la jugabilidad, son los nuevos modos *Story* y *Custom Battle*. El primero, como de costumbre, os permitirá descubrir lo que ha llevado a cada uno de los personajes del juego a convertirse en *zoántropos*, o lo que es lo mismo, mitad hombre y mitad bestia. En el modo *Custom Battle* podréis combatir contra la CPU o contra cualquier colega con la posibilidad de utilizar diferentes modificadores del combate (que en la primera parte aparecían en forma de truco), como jugar con los personajes cabezones, con la barra de *Beast* infinita, dejando el rastro de los gráficos en pantalla y muchas más que tendréis que ir descubriendo a medida que terminemos el juego con más luchadores. Ultimamente, y gracias al trabajo de la gente de VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, los aficionados a los *beat'em-up* tanto tridimensionales como en 2D tienen golpes para rato con obras maestras de la talla de este magnífico **Bloody Roar 2** y todas las nuevas creaciones de la última generación de la gran CAPCOM. **DOC**



Si Long os parecía bestia en el primer BR, esperad a ver de lo que es capaz Shenlong, su alter ego.



En esta ocasión, Gado, el león, es el final boss del juego, aunque si somos lo suficientemente hábiles y llegamos hasta él sin continuar ni una sola vez, tendremos la posibilidad de enfrentarnos al maligno Shenlong que, al vencerle, se hará seleccionable.

No hay COLOR

International Superstar Soccer'99

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA



PERSPECTIVA

Durante los partidos se emplea la perspectiva lateral, que sólo es modificada en la ejecución de penaltis.



El nuevo representante de la saga de KONAMI se convierte en el primer simulador de fútbol en llegar a la coloreada portátil de NINTENDO. ***GBC*** supone una oportunidad única para que las compañías renueven su títulos clásicos, añadiendo el color y haciendo ligeras modificaciones. Esta política de lanzamientos encaja perfectamente con los simuladores deportivos, en los que la capacidad de la antigua ***Game Boy*** estaba muy limitada. En esta línea **ISS'99** llega hasta el nuevo soporte, convirtiéndose en el primer simulador de fútbol disponible en el mismo. La principal novedad con respecto a la anterior versión es el aumento en el tamaño de los jugadores. Sin embargo, esta circunstancia ha hecho ralentizar considerablemente el desarrollo del juego. Por otra parte no aprovecha demasiado la posibilidad de utilizar el color, teniendo una discreta aportación incluso en los menús. La perspectiva utilizada sigue siendo lateral, aunque se modifica en la ejecución de penas máximas, para las que se incluye un modo individual. Por lo que respecta a las demás opciones, hay que destacar que los protagonistas son selecciones nacionales y que los nombres de los jugadores, como suele ser habitual, no son reales.

CHIP & CE

VALORACION

La saga ISS fue la última en llegar a GAME BOY y la primera en hacer su aparición en el mismo soporte coloreado. En los dos casos el grupo programador ha sido KCE NAGOYA, y en ambos el resultado ha distado mucho de la calidad de las versiones para otros soportes. La escasa utilización de los colores y la lentitud son sus aspectos más flojos.

INTERNATIONAL S. S.'99

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1 (2LINK)
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO



GRAFICOS — 75

El aumento en el tamaño de los jugadores es el aspecto en el que se nota mayor progresión con respecto a su antecesor. Al no utilizar demasiado el color, se pierde el mayor atractivo del nuevo soporte.

MUSICA — 73

Si a la escasa aportación en este apartado de los simuladores deportivos le unimos las limitaciones técnicas de la consola, se comprende que su papel consista en el de simple acompañamiento.

SONIDO FX — 77

Los efectos de sonido se limitan a recoger el ambiente que rodea a los partidos en los graderíos. Las restantes aportaciones en este apartado son muy sencillas y prácticamente inexistentes.

JUGABILIDAD — 70

La lentitud con la que se mueven tanto el balón como los jugadores, hacen que sobre el terreno el juego pierda todo tipo de ritmo. Por otra parte, las opciones cumplen su papel.

GLOBAL



71

+ La rápida aparición en el nuevo soporte de la saga ISS.

− La lentitud y el poco partido sacado al color.



Qué fantástica esta FIESTA

Mario Party

Nintendo es **especialista** en crear, casi desde la nada, títulos increíblemente jugables. En este caso ha sido Hudson Soft la **encargada** de hacerlo, pero siempre con el **respaldo** de los carismáticos personajes que **conforman** la historia de NINTENDO.

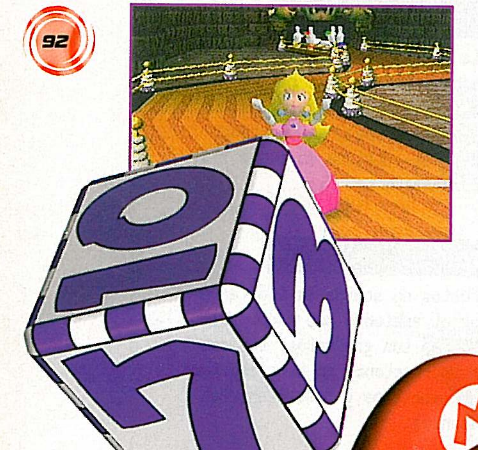




Lo que menos se espera uno es que un simple juego de tablero pueda llegar a ser tan divertido como lo es este **MARIO PARTY**. En su día, lo típico era quedarse en casa una tarde echando una partidilla al MONOPOLY, al CLUEDO, o a tantos otros buenos juegos de tablero que han existido, pero siempre en compañía de nuestros mejores amigos. Hoy la cosa ha evolucionado, y hasta ese punto el videojuego ha logrado superar al juego real. **MARIO PARTY** es un juego de tablero puro y duro, pero lo que es más importante, ofrece unas posibilidades de competir infinitamente superiores a las de cualquier otro juego de tablero. Se nos antoja realmente complicado ofreceros una idea exacta de las posibilidades de **MARIO PARTY**, pues son multitud de elementos los que determinan el desarrollo de la partida. En un principio, moverse por el tablero es tan sencillo como siempre: se lanza el dado y se avanzan tantas casillas como éste marque. A partir de ese momento, todo puede ocurrir. Casillas en las que se ganan o pierden monedas, zonas de peaje, avalanchas de rocas, juegos y, por poner el ejemplo más terrible, el malvado



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT



Dependiendo de los resultados de los jugadores en cada turno, el juego final representará un enfrentamiento de tres contra uno, dos contra dos o todos contra todos.







VALORACION

● HUDSON SOFT ha creado un estupendo juego cuyo único defecto no es achacable a ellos, sino a NINTENDO, incapaz de atender las demandas del mercado internacional. MARIO PARTY es un juego ideal para chavales a partir de cinco años, pero por desgracia, a esa edad el dominio del inglés es nulo. Y NINTENDO ESPAÑA sigue sin traducirles los juegos.

MARIO PARTY

JUEGO DE TABLERO

256 Megas	
Jugadores	1-4
Vidas	TURNOS
Tableros	6
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

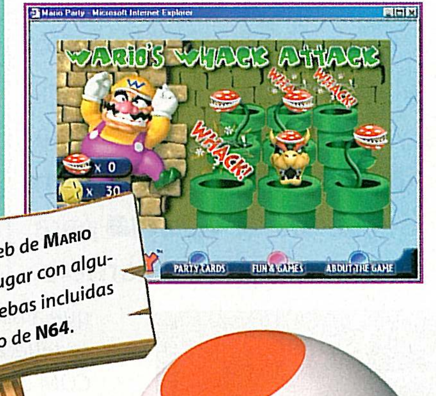


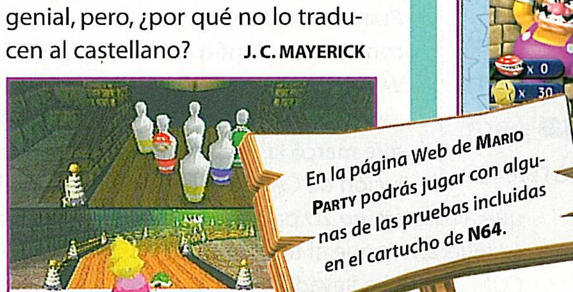


Bowser, que se encargará de desvalijar al jugador de todas sus posesiones. El objetivo en cada tablero es buscar a Toad, quien a cambio de un determinado número de monedas ofrecerá las ansiadas estrellas, cuya recolección es el principal objetivo del juego. Al final de cada turno, todos los jugadores se sumergirán en uno de los más de 50 juegos existentes. Las monedas (y la reputación) se pondrán en juego. **MARIO PARTY** es un juego genial, pero, ¿por qué no lo traducen al castellano? **J. C. MAYERICK**

marioparty.com







En la página Web de **MARIO PARTY** podrás jugar con algunas de las pruebas incluidas en el cartucho de **N64**.





Al rico juego...

Más de medio centenar de juegos a los que habrá que enfrentarse, bien en equipo, bien en solitario. Lo importante de todos ellos es que, en cualquier caso, los jugadores siempre estarán defendiendo las monedas acumuladas durante el juego, y que son necesarias para lograr las estrellas. Por lo general, los juegos aparecen al final de cada turno, pero hay ciertas casillas en las que el jugador deberá enfrentarse a ellos en solitario.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX
92 — es un híbrido que mezcla soberbios fondos en 2D con personajes (y algunos escenarios) en 3D. El resultado es un juego excepcional a nivel gráfico, sobre el que se denota un interés por no dejar nada a la improvisación.	91 — No descubrimos lo excepcional que suele resultar este aspecto en todos los cartuchos de NINTENDO. HUDSON SOFT ha creado gran cantidad de pegadizas y divertidas melodías, ideales para un juego como MARIO PARTY.	91 — Es otro de los aspectos que NINTENDO suele mirar al detalle cuando se trata de prestar sus personajes a una experiencia de este tipo. Nada que reprochar. Soberbios, variados y tan divertidos como siempre suelen ser.

Razas de NOCHE

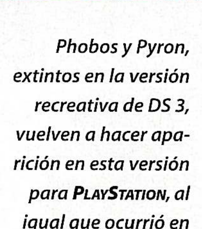
Darkstalkers 3

Al fin tenemos la oportunidad de disfrutar de la versión *Pal* del beat'em-up 2D de Capcom que revolucionó el mercado de PlayStation, y que supuso un paso a la *siguiente* generación de juegos de *lucha* para esta consola.



Después de su paso por los salones recreativos y por la casi extinta **SATURN**, Demitri y los demás *Night Warriors* hacen aparición en el sistema de entretenimiento más laureado de todos los tiempos, **PLAYSTATION**. **DARKSTALKERS 3**, conocido en **Japón** como VAMPIRE SAVIOR, es nada menos que el primer título que marcó la notable evolución de CAPCOM en lo que a *beat'em-up* 2D para **PLAYSTATION** se refiere. Aunque el título de CAPCOM que se ha llevado todos los piropos de la prensa especializada ha sido STREET FIGHTER ALPHA 3, **DARKSTALKERS 3** no tiene nada que envidiarle a su «hermano mayor», ni gráficamente ni en lo que respecta a su jugabilidad. La conversión que CAPCOM ha creado para los 32 *bits* de SONY es prácticamente idéntica a la de **SATURN**, aunque, lógicamente, la animación es la mayor diferencia entre las dos versiones, debido a la inestimable ayuda que el cartucho de 4MB de *RAM* le brindaba a la consola de SEGA. Con respecto al primer DARKSTALKERS, aparecido en **PLAYSTATION** de un modo bastante flojo, esta tercera y, por ahora, última entrega de la saga ofrece una riqueza gráfica impresionante y tantas novedades y posibilidades de juego que tan sólo se asemeja a la primera entrega en sus personajes y en algunas técnicas como los *chain combos*. Las novedades más significativas que los chicos de CAPCOM han incluido en esta versión exclusiva para **PLAYSTATION**, son la inclusión de una galería de ilustraciones, disponible desde el principio para cualquier poseedor de **PC** o **MAC**, ya que todas las imágenes están en formato GIF, y la más importante de todas, el nuevo modo *Original Character*. En este nuevo modo tendremos que elegir nuestro personaje preferido, darle nombre y colorearlo a nuestro gusto seleccionando diferentes tonalidades para los 16 colores





*Phobos y Pyron, extintos en la versión recreativa de DS 3, vuelven a hacer aparición en esta versión para **PLAYSTATION**, al igual que ocurrió en la conversión para **SATURN**.*





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



DONOVAN *El aguerrido cazador de vampiros vuelve a aparecer junto a su inseparable espada mágica en esta versión para **PLAYSTATION**, ya que en la **COIN-OP** no aparecía.*

VALORACION

Aunque carece del aplastante carisma de STREET FIGHTER, podríamos decir que DARKSTALKERS es la saga que más se acerca al beat'em-up 2D por excelencia. Ambos juegos, tanto DS como SF, acaban de llegar a su máxima expresión al incluir el número 3 en sus títulos creados para el mercado doméstico. Las mayores diferencias entre DARKSTALKERS 3 y SF ALPHA 3 radican en su tratamiento visual, mezcla entre el terror y la comedia, y en la alta cantidad de golpes especiales de DARKSTALKERS 3.

DARKSTALKERS 3

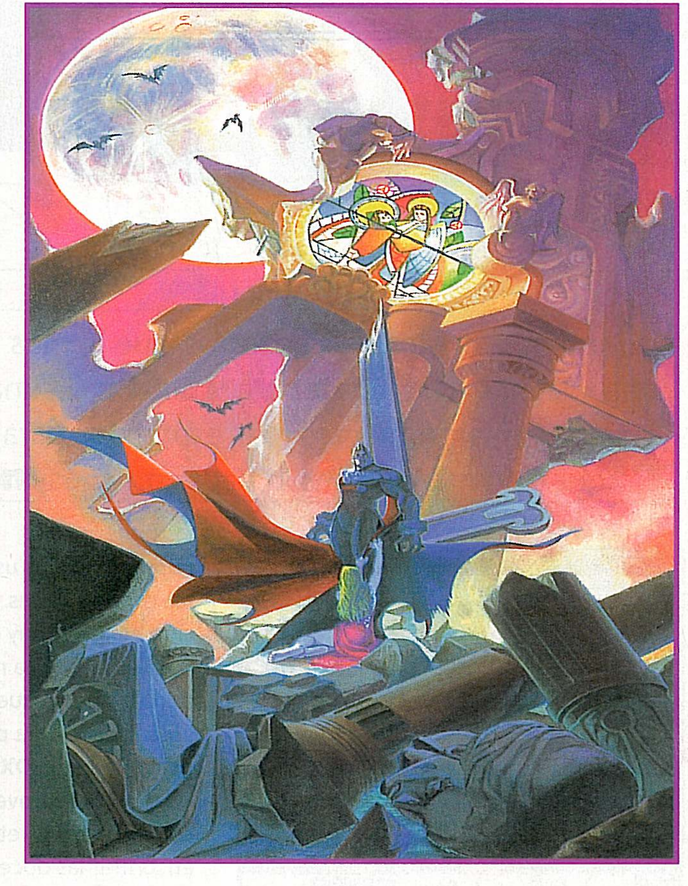
BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Fases	6 OPONENTES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





FONDOS *Uno de los puntos que ha caracterizado siempre a la saga* DARKSTALKERS *ha sido la tremenda calidad de todos y cada uno de sus fondos. En esta entrega, destaca el del poblado abandonado.*

diferentes que componen su cuerpo. Una vez hecho esto, tendremos que luchar con nuestro recién nacido personaje original pára aumentar nuestra experiencia, fuerza, resistencia y la cantidad de vidas y especiales que poseeremos desde el principio. Esperemos que las demás compañias que se dedican a programar *beat'em-up* en 2D tomen ejemplo de CAPCOM, tal y como ha hecho SNK con su última creación, KOF' 98, que podréis ver en la sección MADE IN JAPAN y que posee una calidad muy superior a la de su anterior título, THE LAST BLADE.

DOC

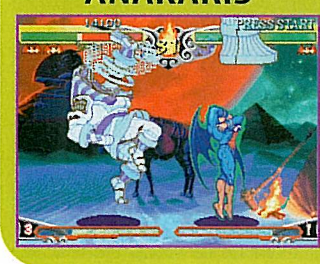

JEDAH



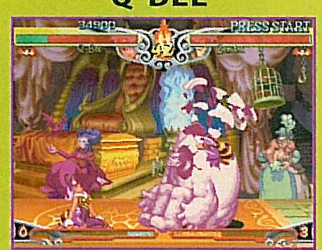
B. B. HOOD




ANAKARIS



Q-BEE



Los especiales

Cualquiera que haya echado una partidilla a la recreativa sabe que uno de los aspectos más cuidados de DARKSTALKERS 3 son los especiales. La mayoría de ellos estan enfocados desde un punto de vista bastante cómico, aunque no por ello dejan de ser espectaculares y sorprendentes. Algunos de los especiales más vistosos del juego son uno de Lilith que recuerda en cierto modo al juego BUST A GROOVE, o los de Jedah o Q-Bee que tenéis en las pantallas de la izquierda.

GRAFICOS 93

DARKSTALKERS 3 es, junto a STREET FIGHTER ALPHA 3, el beat'em-up bidimensional más vistoso de cuantos han pasado por los 32 bits de SONY. Los recortes en la animación de los personajes son inapreciables.

MUSICA 93

Las características melodías que siempre han acompañado todos los títulos de la saga DARKSTALKERS, de un extraño género que podríamos denominar como techno-gótico, vuelven a hacer aparición en esta tercera parte.

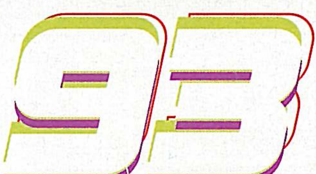
SONIDO FX 92

utilizando algún tipo de extraña compresión de datos, la gente de CAPCOM logra mantener la frecuencia de muestreo de todas las digitalizaciones del juego por encima de los 22 khz sin sacrificar ningún otro aspecto del programa.

JUGABILIDAD 94

si a la tremenda jugabilidad de la recreativa original le añadimos el innovador modo ORIGINAL CHARACTER y los extras como la galería de ilustraciones, tenemos entre manos uno de los beat'em-up más longevos de PSX.

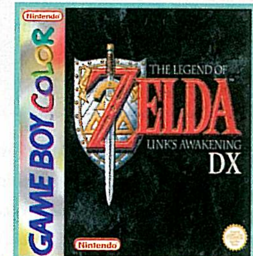
GLOBAL



+ practicamente todo, en especial el ORIGINAL CHARACTER.
- Lo dificil que es recordar la manera de ejecutar los especiales de Lilith o Anakaris.

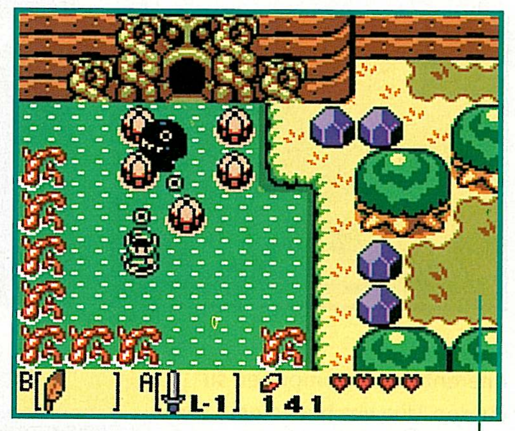
El PRISIONERO de Zelda

Aunque para prisioneros nosotros, que hemos sido ***incapaces*** de resistirnos, una vez más, a las innatas ***virtudes*** de una obra ya legendaria. Zelda DX era uno de los lanzamientos más esperados para Game Boy Color, y no sólo ya está aquí, sino que además lo hace como los ***maestros***, por la puerta grande.





Por parte de NINTENDO el lanzamiento de una versión de lujo de ZELDA para ***GAME BOY COLOR***, supone todo un acierto. No en vano, LINK'S AWAKENING ha sido, desde el año 1993 en que fue editado, una de las aventuras más carismáticas e importantes de toda la historia del videojuego. Muchos han llegado a proponer incluso, que esta aventura superaba en calidad a su homónima para ***SUPER NINTENDO***. **ZELDA DX** no es una simple adaptación a ***GAME BOY COLOR*** del *RPG* original de 1993. Lejos de adoptar la posición de otras compañías, que se limitan a aportar de color a sus viejos títulos, NINTENDO ha querido llegar más lejos y atender la demanda de los usuarios con más y mejores características. A la sabia implementación del color hay que añadirle la presencia de una novena mazmorra, sin duda el hecho que más puede atraer al jugador a la hora de hacerse con una copia de **ZELDA DX**. Pero con ello no acaba la relación de novedades. Ahora el jugador tiene un nuevo reto ante sí, que es el de encontrar las doce fotos que un fotógrafo despistado intentará hacerle durante toda la aventura. En lo que respecta a otro tipo de cambios de menor importancia, hay



*Aunque no sean muchas las novedades de este **ZELDA DX**, lo cierto es que, por mínimas que sean, son una buena justificación para la reedición del juego.*







VALORACION

NO podemos decir nada que no se sepa. ZELDA DX es la misma y genial aventura que ya nos sorprendió en 1993, pero con jugosas novedades. La lástima es que, como ya suele ser habitual en NINTENDO, los textos siguen estando en la «PARA MUCHOS» ilegible lengua de SHAKESPEARE.un inmenso lunar sobre un impecable título que a pesar de todo triunfará.

ZELDA DX

AVENTURA RPG

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Mazmorras	9
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)





Una de las principales novedades de **Zelda DX** es la presencia de una novena mazmorra en la aventura. Pero quizá lo mejor de todo sea la posibilidad de acceder a ella sin necesidad de finalizar todas las demás. Cómo encontrarla está mucho más cerca de lo que parece. ¿Recuerdas el libro que no se puede leer?







SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: NINTENDO
PROGRAMADOR: NINTENDO



Koholint en color

Como con la primavera, toda la isla de *Koholint* cobra vida con la llegada del color. El trabajo realizado en este sentido es soberbio, pero a pesar de lo que pueda pensarse, **Zelda DX** es un juego *Dual*, es decir, puede ser utilizado también en una *Game Boy* normal. Eso sí, la novena mazmorra es exclusiva de *Game Boy Color*.



que reseñar la presencia de búhos en vez de losas de piedra en las mazmorras, lo que ha conllevado que los fragmentos de losa sean sustituidos por picos de búho. También se han añadido algunos textos adicionales para hacer más sencillo el juego. Y hablando de los textos, he aquí el gran fallo de **Zelda DX**. NINTENDO vuelve a apostar por distribuir una aventura como **Zelda DX** en inglés. Sinceramente, traducir un juego de ***Game Boy*** no supone un gran esfuerzo, más que el propio de la producción. Por eso no podemos más que lamentar la actitud pasiva de NINTENDO, que se niega a traducir los textos de uno de sus juegos más carismáticos. **Zelda DX** venderá por ser quien es, pero creemos que sus fieles se merecían ese esfuerzo. A pesar de todo es una maravilla.

J. C. MAYERICK



GRAFICOS — 94

ZELDA DX contaba con unos excelentes gráficos y, lo que es más importante, con casi medio millar de pantallas. Ahora todo ha cobrado vida con la llegada del color, convirtiéndolo en un aspecto simplemente sobresaliente.

MUSICA — 94

Las melodías de ZELDA siempre han sido inolvidables, sobre todo aquella que nos acompaña durante casi toda la aventura (desprende una vitalidad y alegría indescriptibles). Aquí siguen igual, es decir, inmejorables.

SONIDO FX — 92

NINTENDO no descuidó ninguno de los aspectos de este juego, y el sonido no iba a ser menos en esta ocasión. Todos los efectos, incluso el más insignificante, desborda una exultante calidad por los cuatro costados.

JUGABILIDAD — 95

No nos vamos a poner a hablar ahora de la jugabilidad de ZELDA DX. Sólo queremos poner de manifiesto nuestra negativa por tener que jugar a con él en inglés. ¡¡Leches!! Hay mucha gente que no entiende ni una sola palabra.

GLOBAL



+ ZELDA DX es una maravilla en todos sus aspectos.
- ¿Hasta cuándo tendremos que depender del inglés cuando NINTENDO está por medio?



Diver's Dream

Un deporte tan poco explorado en el mundo de los videojuegos como el **submarinismo** ejerce de eje central en la última aventura KONAMI para PSX. Prepárate para sumergirte en un mar lleno de **peligros** en busca de gloria… y unos cuantos **tesoros**.

¡HUNDIDO! *El objetivo central de* ***Diver´s Dream*** *es localizar los restos del Gigantic Matilda, un transatlántico de lujo hundido hace 70 tacos. Hasta llegar hasta allí, el protagonista debera sumergirse a pulmón libre en una cueva, matar un tiburón asesino o rescatar a un buzo.*

Un tranquilo pueblo costero del Mediterráneo es el escenario de esta última y original producción de KONAMI SAPPORO, que no ha tardado mucho en saltar del mercado japonés (allí salió a la venta el pasado 10 de Septiembre) al europeo. A medio camino entre la aventura, la simulación y el *arcade*, **Diver´s Dream** iguala en ambientación a Aquanaut´s Holiday y en acción a Treasures Of The Deep, pero logra superar a ambos en el conjunto global gracias a sus elementos de aventura y la naturaleza de las ocho misiones a desempeñar. Liquidar a un pérfido tiburón asesino o rescatar a un buzo aprisionado por una viga en el interior de un barco hundido son algunas de las tareas que Jean, el protagonista, deberá desempeñar antes de adentrarse en las oxidadas tripas del Gigantic Matilda, un transatlántico de lujo que, al más puro estilo Titanic, se encuentra hundido desde antes de la segunda Guerra Mundial. Cierto que **Diver´s Dream** atesora aspectos negativos (el más evidente, no soportar el mando analógico, ya no digamos el *Dual*





Aquí podéis ver cómo queda la fauna marina tras el paso de ***The Scope****, el atunero pelón. No hay criatura que se le escape.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE SAPPORO





VALORACION

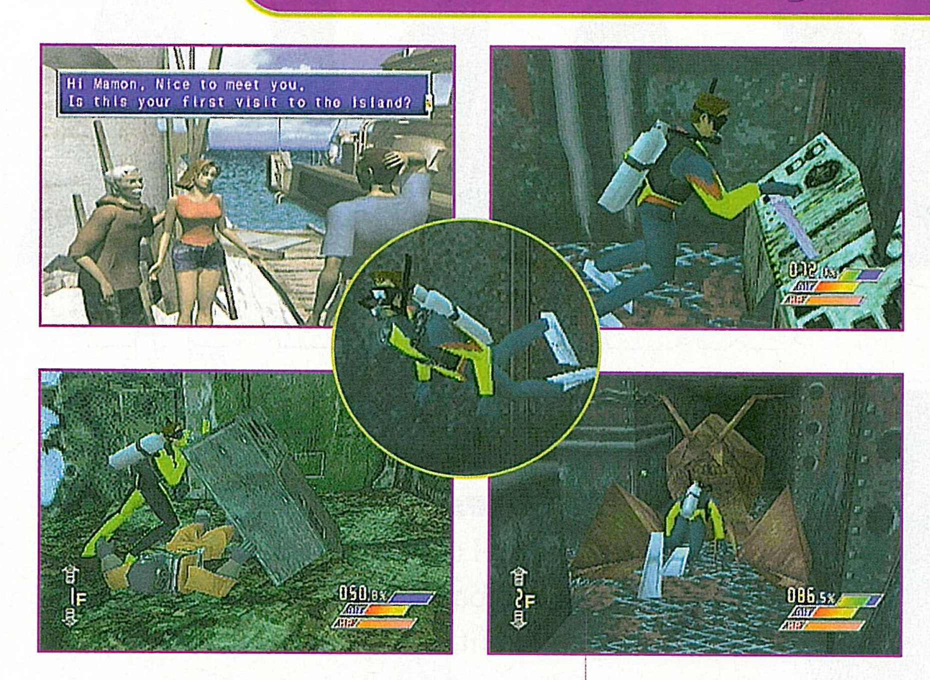
A pesar del desconcierto inicial al tratarse de un juego de submarinismo, Diver´s Dream engancha desde la primera partida gracias a la naturaleza de sus misiones y la posibilidad de comprar nuevo equipo, como trajes de neopreno, aletas o rifles submarinos. Un gran juego que cautivará por igual a los fans del submarinismo y al resto de usuarios de PSX en general.



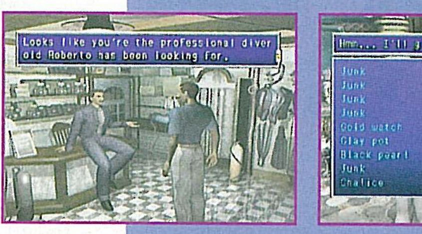
DIVER´S DREAM

Aventura/sim. de submarinismo

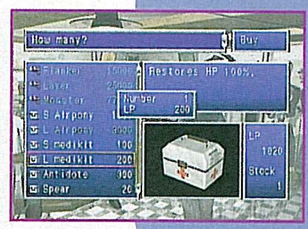
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Misiones	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



De tiendas...







En el pueblo podrás comprar nuevo y mejor equipo con el dinero obtenido con tus pequeños hallazgos arqueológicos.



*UMM...MARISCO No, no se trata de un parasito inguinal de **A. «Rompeolas» Greppi.** Es sólo un centollón abisal.*



fauna marina, como las langostas de cuatro metros de ancho (la única licencia fantástica que se ha tomado KONAMI en un título repleto de realismo). Es una verdadera *Shock,* pero logra solventarlos en parte gracias a su envolvente atmósfera y una jugabilidad a la altura de lo que se espera de un producto KONAMI. Contratado por el viejo Roberto (no, no es **Dremayer**) y su nieta Olivia, Jean irá completando con éxito las misiones, pudiendo además recoger durante ellas todo tipo de restos arqueológicos, que en manos del comerciante Enrico se traducirán en dinero para gastar en nuevo y mejor equipamiento. Lo necesitará para entrar en los restos del Gigantic Matilda, donde abundan todo tipo de

lástima que **Diver´s Dream** no haya llegado traducido al castellano (en cambio permite elegir entre otros idiomas: inglés, francés y alemán). Habría podido llegar hasta un mayor espectro de usuarios de ***PlayStation*** que a buen seguro habrían caído rendidos ante su adictivo desarrollo y originales misiones. Los que dominen (aunque sea poco) la lengua inglesa podrán hacerlo, y me darán la razón al decir que **Diver´s Dream** es uno de los mejores títulos que saldrán a la venta en ***PSX*** este año. Por lo menos en cuanto a originalidad.

NEMESIS



GRAFICOS 85

En el aspecto gráfico, no muestra nada que no hayamos visto con anterioridad. Vistoso y correcto, demuestra el interés de KCE Sapporo por reproducir con todo lujo de detalles el fondo marino, en especial la fauna.

MUSICA 82

A un título de este tipo no se le puede incorporar una banda sonora de Heavy Rock. Acorde con los tranquilos y pausados fondos marinos donde se desarrolla la acción, la banda sonora es bastante suave y relajante.

SONIDO FX 79

Los diálogos digitalizados tan sólo se reducen a las contadas intros distribuidas entre misiones... por lo menos hasta que Jean adquiere el transmisor. En ese momento se pueden escuchar ya frases durante el juego.

JUGABILIDAD 91

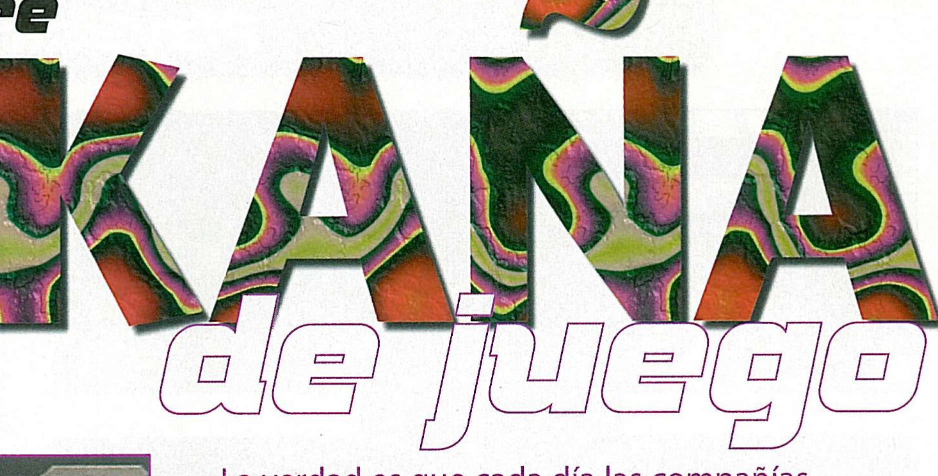
A pesar de los torpes movimientos iniciales del protagonista (que se solventan al adquirir nuevo y mejor equipo), lo mejor que tiene Dolphin´s Dream es su jugabilidad. La sentirás nada más coger el pad de control.

GLOBAL



\+ Sus misiones lograrán engancharte por horas al TV.

\- No esta traducido al castellano. No soporta pad analógico.

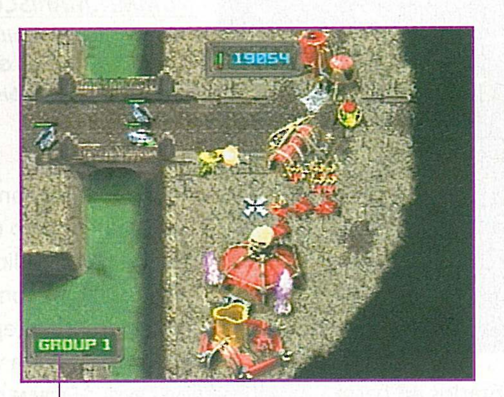



KKND: Krossfire
KE KAÑA de juego

La verdad es que cada día las compañías programadoras se lanzan más a realizar **conversiones** de sus grandes exitos de **PC.** Este es el caso de Melbourne House que ha trabajado duro para lanzar en PSX la segunda entrega de esta saga.



LA BARRA DE TAREAS te permite seleccionar las diferentes opciones de construcción. Así, podrás acceder a la creación de edificios, la recolección de petróleo, o el entrenamiento de tus distintos soldados. Todo es perfectamente accesible desde tu control pad, aunque se echa de menos la posibilidad de usar el ratón.

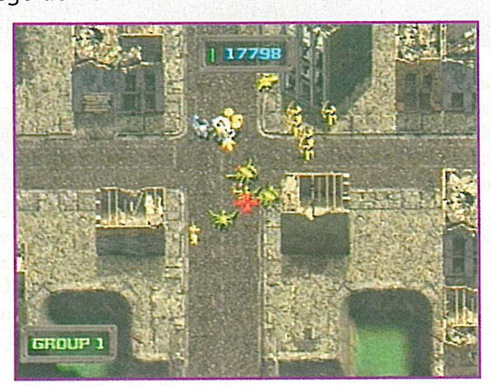


3 RAZAS diferentes componen los diferentes ejércitos de este divertido juego: Survivors, Evolved, y Series 9.

SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	MELBOURNE HOUSE
PROGRAMADOR	BEAM SOFTWARE

Krush, Kill'N Destroy es el nombre del juego original de MELBOURNE HOUSE, una compañía australiana bastante conocida por aquellos veteranos usuarios de los ordenadores de 8 *bits* (***ZX Spectrum*, *Commodore 64***...) gracias a grandes clásicos como la aventura conversacional The Hobbit o el juego de karate The Way of the Exploding Fist. Pasados los años tomaron el nombre de BEAM SOFTWARE, por el cual son bastante más conocidos en el mundo de consolas, sobre todo porque se convirtieron en especialistas en las conversiones de grandes juegos de otras compañías a consolas de 8 *bits*.

En 1997 volvieron a la carga con su antiguo nombre con el juego de ***PC*** arriba mencionado, que bebía de las fuentes del clásico del mundo de la estrategia por excelencia, el Command & Conquer de WESTWOOD. Con la segunda entrega del mismo, de nombre **Krossfire**, han






DE LUCAR aparece perfectamente representado en una de estas dos capturas... En tu mano está elegir la correcta.

VALORACION

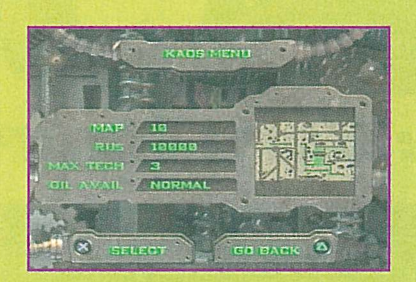
Aunque en la impresión inicial el juego no me llenó (sobre todo porque intentar comparar con los originales no suele ser bueno), he de reconocer que ha logrado engancharme bastante. Los señores de BEAM SOFTWARE y MELBOURNE HOUSE han logrado recrear perfectamente en PLAYSTATION uno de los juegos estrella en PC del género de la estrategia. Si eres seguidor de los juegos de batallitas, te interesará.

KKND: KROSSFIRE

ESTRATEGIA

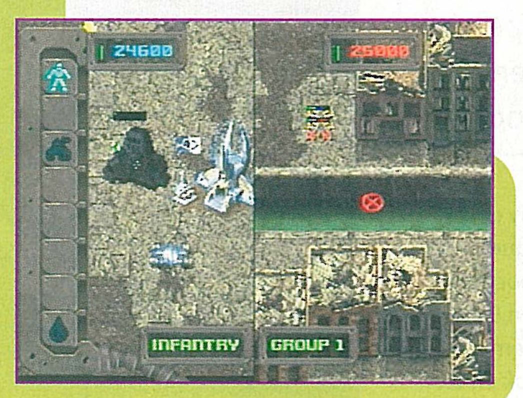
CD ROM	
Jugadores	1-2
Campañas	3
Razas diferentes	3
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Kaos Mode





Así se llama el modo multijugador de **KKND: Krossfire**. En él podrás combatir contra otra persona, contra el ordenador, contra ambos, o aliándote con cualquiera de los dos anteriores en diez diferentes mapeados. Podrás seleccionar el dinero inicial, así como los recursos tecnológicos, y la cantidad de petróleo que aparece repartido por todo el mapeado.

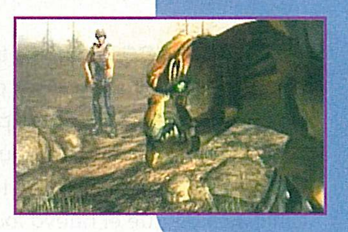


Vídeos de Primera

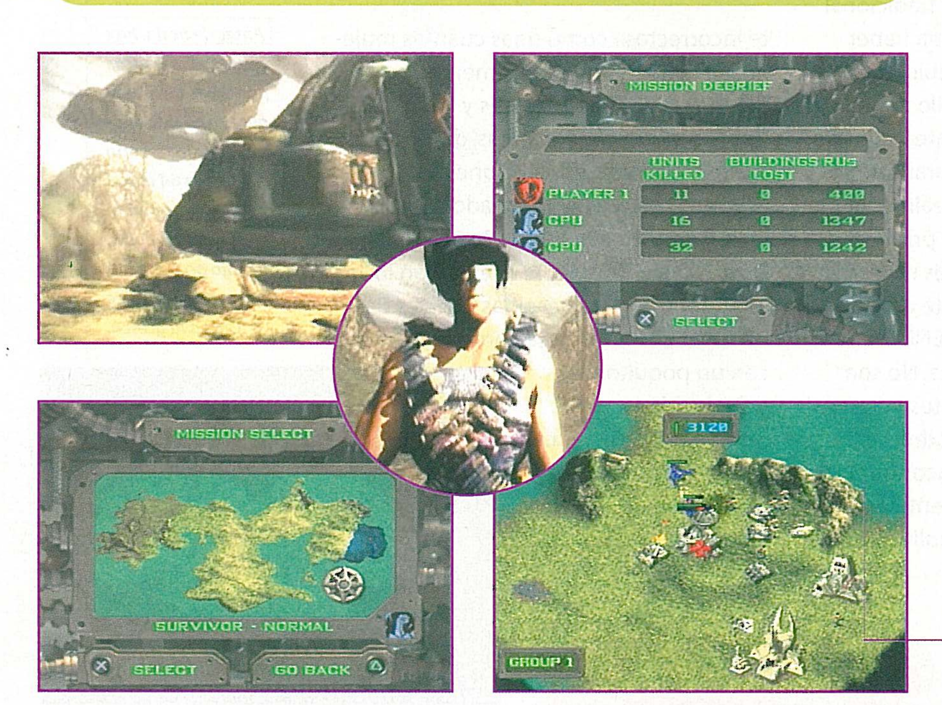


Tan alta es la calidad de las *intros* de este juego, que ya sólo por ello merece la pena comprarse el CD. Los señores de BEAM SOFTWARE han creado unas películas alucinantes. Además, el compresor empleado logra que no pierdan calidad al visionarlas en pantalla.









hecho el esfuerzo de convertirlo a *PlayStation*, una máquina donde no es habitual este tipo de juegos. Así, sólo recordamos títulos como las diferentes versiones de Command & Conquer, o el Warhammer de MINDSCAPE.

El objetivo del juego es sencillo. Deberás conducir a una de las tres razas existentes a la victoria, eliminando todo vestigio de las rivales. Gráficamente es bastante espectacular, sobre todo en los vídeos, y la jugabilidad está fuera de toda duda gracias a las tres diferentes campañas, las cuales cuentan con un elevado número de fases. Se trata de un juego muy divertido, y aunque no suele ser de uno de los habituales de consola, seguro que más de un usuario quedará encantado si se adentra en la estrategia de la mano de este entretenido juego. **A. GREPPI**

LAS BATALLAS contra los enemigos es la parte más divertida, aunque es bastante automática en su desarrollo.

GRAFICOS 90

Aunque los gráficos del juego en sí son bastante sencillos, los vídeos y los menús logran elevar bastantes enteros la puntuación en este apartado. Si has visto la versión de PC, echarás de menos más resolución.

MUSICA 85

La música está bastante conseguida, y aunque no alcanza el nivel de otros juegos de PlayStation, lográ recrear perfectamente el ambiente. En ocasiones es algo repetitiva, pero es mejor que la de otros títulos del género.

SONIDO FX 87

Las explosiones y voces digitalizadas logran que te introduzcas perfectamente en el conflicto. Son bastante curiosos los sonidos que emiten las razas no humanas, así como los de las diferentes partes móviles del menú.

JUGABILIDAD 91

Lo mejor del juego sin lugar a dudas. Cuando se coge la dinámica del juego, se intenta avanzar lo máximo posible hasta que los dedos se te caen de las manos de la extenuación. Además, tres campañas dan para mucho.

GLOBAL 89

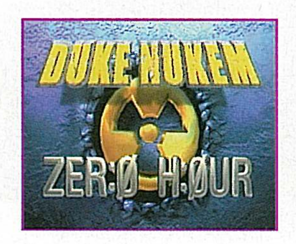


+ Lo divertido que puede llegar a ser tras un rato.
- La no inclusión de la posibilidad de jugar con ratón.

Sangre, sudor y LÁPIDAS

Duke Nukem: Zero Hour

Duke Nukem: Zero Hour llega a Nintendo 64 **dispuesto** a demostrar a sus incondicionales que el cambio de perspectiva no ha afectado un ápice ni a su legendaria **jugabilidad** ni a su espíritu provocador.





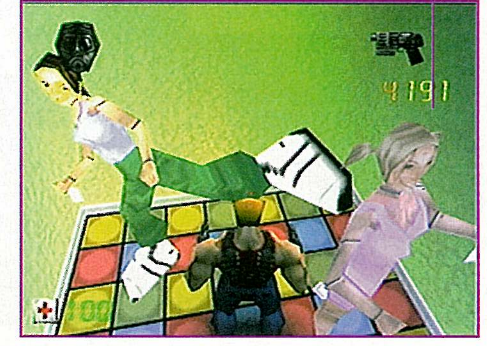
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	GTI



Aunque aún hay cosas en **Duke Nukem: Zero Hour** que deberían haberse trabajado un poco más, hay que reconocer que es un Duke con todas las de la ley. Los temores iniciales de que el nuevo *look* en tercera persona en vez de su tradicional perspectiva subjetiva podría haber supuesto también un cambio en su salvaje y característico estilo de juego, resultaron totalmente infundados, y hoy podemos asegurar que se trata de un *shoot´em-up* realmente interesante y divertido. Lo primero que hay que agradecerle es no haber sucumbido completamente a los estrictos criterios de NINTENDO en materia de sexo o violencia. No son muchas cosas ni muy fuertes pero en **Duke Nukem: Zero Hour** podréis encontrar elementillos tan «políticamente incorrectos» como unas cuantas mujeres de buen ver en paños menores o algunos mensajes procaces y llenos de doble sentido. Por lo demás, difícil como pocos y con unas dimensiones mastodónticas tanto en el mapeado de las fases como en el número de niveles, **Duke Nukem: Zero Hour** cuenta con lo fundamental para hacer las delicias de los fanáticos de la saga. Tanto es así que con un poquito más de velocidad y algo más de calidad gráfica (con el cartucho de ampliación de memoria es una preciosidad,



*Antes de nada, hay que decir que estas pantallas tan alucinantes han sido capturadas en una **Nintendo 64** con el cartucho de ampliación de memoria. Abajo podéis ver a Duke entre dos Spice Girls a la gresca.*

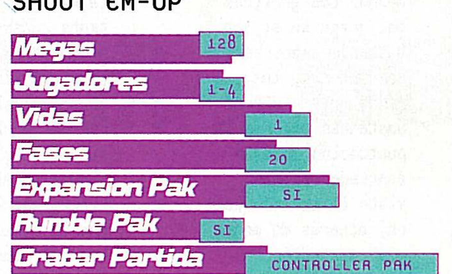




Sin llegar a excederse, esta versión también cuenta con algunas notas picantes y algo de violencia.

VALORACION

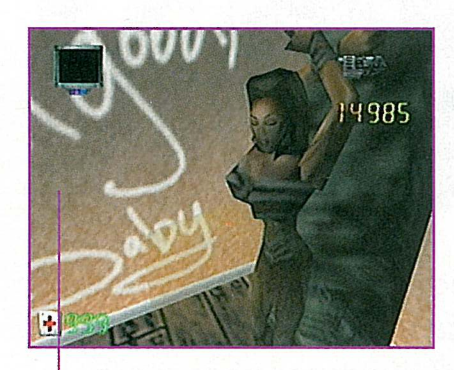
Jugar con Duke Nukem: Zero Hour nos ha producido sensaciones contrapuestas. Por un lado, se trata del mismo estilo de juego que nos ha cautivado desde el primer título de la saga. Por otro, no hemos podido evitar el tener que lamentar algunas deficiencias y carencias gráficas, por desgracia sólo subsanables con la presencia del cartucho de memoria. Bueno aunque imperfecto sería, por lo tanto, el resumen más apropiado. Si sois fanáticos de las anteriores entregas, deberíais darle una oportunidad.

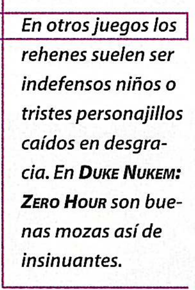


DUKE NUKEM: ZERO HOUR

SHOOT´EM-UP

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	20
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





*En otros juegos los rehenes suelen ser indefensos niños o tristes personajillos caídos en desgracia. En **Duke Nukem: Zero Hour** son buenas mozas así de insinuantes.*

pero sin él pierde muchísimo) no tendríamos muchos reparos en calificarlo como el mejor de todos los Duke Nukem. Como la realidad es otra y, además, no todo el mundo tiene el cartucho de memoria de 4 megas, diremos que esta entrega para ***Nintendo 64*** es muy buena, pero también inferior al extraordinario **Duke Nukem Time to Kill** de ***PlayStation***. En cualquier caso, lo que queremos aseguraros es que la nueva perspectiva al estilo Tomb Raider es todo un acierto que añade nuevos elementos y sabrosos ingredientes a su antológica jugabilidad.

DE LUCAR





Detallitos

En estas tres graciosas pantallitas podéis ver resumidos algunos de los elementos que dan más vidilla a la ya sobresaliente jugabilidad de **Duke Nukem: Zero Hour**. La primera, como ya habréis adivinado, pertenece a una de sus







muchas modalidades multijugador. En medio, el impresionante aspecto de uno de sus potentes jefes finales. En la tercera y última pantalla, podéis comprobar lo mucho que le favorece esta nueva perspectiva a todos los elementos de aventura y plataformas.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	85	93	93	90
con el cartucho de ampliación de memoria tiene un aspecto excelente, pero sin él pierde buena parte de su gracia. un poquito más de velocidad, algo más de luminosidad y menos niebla le vendrían de perlas.	no son muchos los temas, pero por lo menos los que hay son de cierta calidad y nada «martillescos». en cualquier caso, como es un título en el que es preferible jugar sólo con el sonido, no cargaremos mucho las tintas.	uno de los apartados más cuidados del juego. los disparos, las explosiones, los gruñidos de las bestias y demás efectillos especiales crean una atmósfera realmente envolvente y misteriosa.	pese a las pequeñas deficiencias gráficas y técnicas se trata de un juego ideal para los amantes del género. es durillo, tiene unas proporciones realmente interesantes y tiene una opción para varios jugadores curiosa.	+ Tiene muchas virtudes y toda la jugabilidad de la saga. − sin el cartucho de ampliación de memoria, pierde mucho.



The Granstream Saga

Epoca de TRANSICION

The Granstream Saga nació bajo la tutela de los magos de *Quintet* y ocupó en otoño de 1997 los primeros puestos de las *listas* japonesas. Ahora tiene la difícil tarea de lograr los honores en un complicado mercado europeo huérfano de RPGs. Su otro gran *handicap* es no estar traducido.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	ARC ENT.

Aunque esto último pierde algo de importancia si tenemos en cuenta los pocos RPGs que atraviesan nuestras fronteras traducidos. Sin duda una fea costumbre (The Legend of Zelda, Suikoden, Vandal Hearts, Breath of Fire III, Holy Magic Century, Azure Dreams...) que no parece importar a las acomodadas distribuidoras nacionales. En el caso de **The Granstream Saga** sorprende que la propia SONY no haya garantizado las traducciones pertinentes, mientras que sí lo hizo con FFVII y Wild Arms. Afortunadamente nos han asegurado que no va a volver a suceder con juegos de este tipo. La elaboración de este revolucionario, en su momento, *Action RPG* en 3D corrió a cargo de ARC ENTERTAINMENT, grupo de programación formado por numerosos miembros de las épocas doradas de QUINTET: Actraiser, Soul Blazer, Illusion of Gaia/Time o Terranigma. Algo de lo que os daréis cuenta muy pronto al escuchar sus refinadas melodías o presenciar pasajes y escenas donde el devenir de las almas o la utilización de sus clásicas simbologías nos traen a la mente juegos pasados de este legendario grupo de programación. **The Granstream Saga** es un *Action RPG* plagado de contrastes, donde la pureza de sus orígenes se fusiona con extrañas lagunas y limitacio-



*Eon y Valos protagonizarán los inicios de la bonita historia de **The Granstream saga**, pero pronto el joven protagonista tendrá que valerse por sí mismo.*





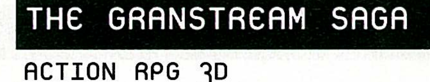






VALORACION

Aunque técnicamente no esté a la altura de otros RPGs, hay que reconocer que el brillante y envolvente guión del juego y la espectacularidad de los combates atenuarán los numerosos aspectos mejorables del juego. La gran banda sonora y las secuencias de animación harán el resto. Pero pronto o tarde te darás cuenta de que The Granstream Saga es un Action RPG de corta duración y un desarrollo demasiado lineal.



THE GRANSTREAM SAGA

ACTION RPG 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Energía	HP-LP
Fases	4 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Production I.G

Esta prestigiosa compañía encargada de algunas de las secuencias de animación más memorables del videojuego (Ghost in the Shell, Xenogears, Tales of Destiny/Phantasia, Yarudora Series...) se ha encargado de realizar las de **The Granstream Saga.**









You're the only one who can find out the captain's true intentions.

nes técnicas impropias de un grupo de élite como ARC ENTERTAINMENT. Sus máximos aciertos radican en el excelente guión, con todos los cabos bien atados, gran variedad de situaciones, con un final realmente sorprendente (¿Arcia o Laramee?, tú eliges), una gran banda sonora de **Kouhei Tanaka** y unos impresionantes y adictivos combates en tiempo real. Estos combates, gestionados por un potente *engine* 3D, recompensarán nuestros sentidos con animaciones soberbias y totalmente realistas, y con los toques justos de estrategia y movimientos especiales para no aburrirnos en ningún momento. Además contamos con la interesante posibilidad de evitar estos duelos si no andamos muy bien de energías. Todas las armas, escudos y armaduras que obtengamos durante el juego serán fielmente representadas en estos combates. A estos aciertos podríamos sumar las numerosas secuencias de animación creadas por los infalibles PRODUCTION I.G (Ghost in the Shell, Xenogears, serie Yarudora, Tales of Destiny...), acompañadas por composiciones orquestadas y voces de gran calidad, en inglés por supuesto, o la posibilidad de utilizar *Dual Shock*, algo exclusivo de la versión *PAL*. Como aspectos mejorables podríamos citar el poco agraciado motor 3D que da



Inventario





Aquí tenéis el inventario del juego prácticamente al completo. Conseguir todas las armas, armaduras y escudos no resultará nada complicado, ya que incluso los *items* más ocultos será muy fácil encontrarlos. Todos estos objetos serán reproducidos fielmente durante los alucinantes combates 3D en tiempo real.



GRAFICOS 85

La perfección gráfica alcanzada por los combates y sus animaciones, así como la ingente cantidad de secuencias de animación de PRODUCTION I.G se verán dañadas por un motor 3D tosco y primitivo para el resto del juego.

MUSICA 93

KOUHEI TANAKA y sus muchachos han elaborado una completa banda sonora con pasajes orquestados para las secuencias de animación, y una colección de pegadizas melodías de esas que se agradece escuchar en un RPG.

SONIDO FX 85

Las voces han sido excelentemente dobladas por actores profesionales pero con un toque exageradamente yankee en ocasiones. El resto de sonidos del juego son bastante simples y de poca entidad.

JUGABILIDAD 92

Si dominas algo el inglés pronto quedarás prendado por el envolvente guión del juego sin que te preocupe su corta duración o su linealidad. Tiene dos finales diferentes, pero en quince o veinte horas lo habrás fulminado.

GLOBAL



+ Un guión muy variado y sorprendente. Los combates 3D.

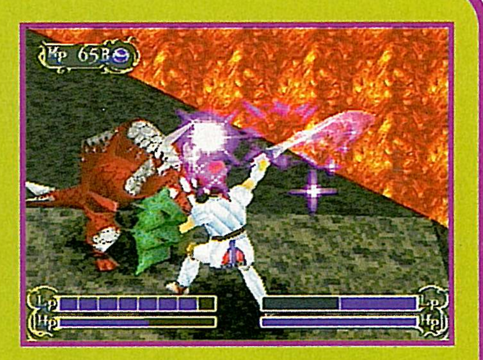
- Que esté en inglés, que dure tan poco y que sea tan lineal.

Combates 3D

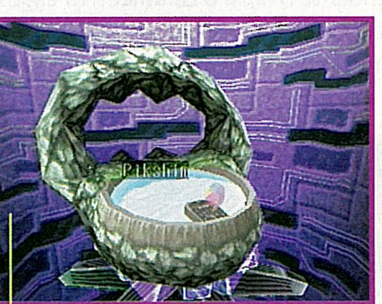
Sin duda uno de los apartados más brillantes, exclusivos y conseguidos de **The Granstream saga**. Las animaciones de los dos contrincantes son alucinantes, y todas las armas, armaduras y escudos tienen una belleza indescriptible.Cada enemigo tendrá que ser derrotado de cierta manera y además podremos ejecutar ataques especiales con nuestra daga, hacha o espada y utilizar poderes mágicos.



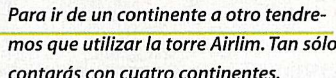


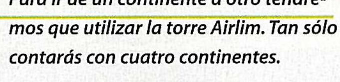










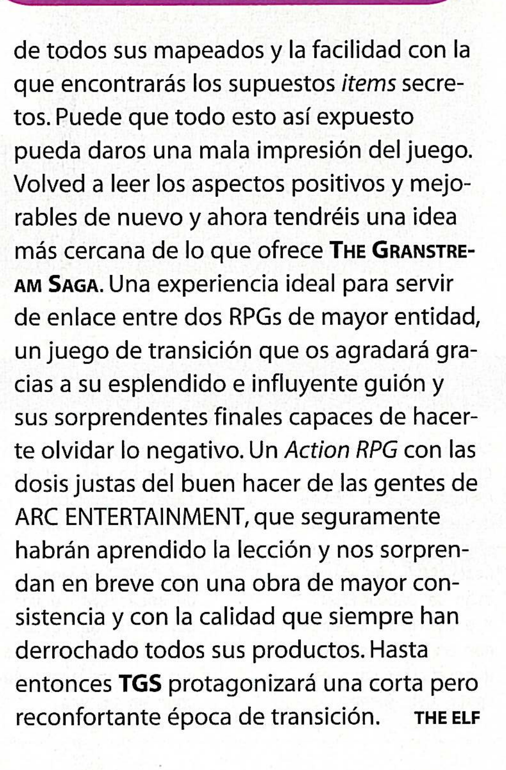


Para ir de un continente a otro tendremos que utilizar la torre Airlim. Tan sólo contarás con cuatro continentes.





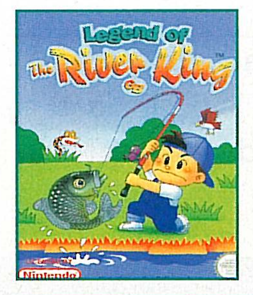
vida a los escenarios normales del juego, con una utilización de la paleta de color y las texturas algo elemental, y que no muestra los rasgos físicos de los personajes, haciendo un uso excesivo y artificial del *gouraud shading*. Afortunadamente la acción transcurre a 50 *frames* por segundo siempre y cuando no situemos la perspectiva en diagonal o no aparezca demasiada información en pantalla (muchos personajes, efectos de luz o transparencias...). Otro punto sospechoso es el cambio de color en los enemigos para dar sensación de más variedad en el bestiario del juego, recurso poco elegante y que denota poco esfuerzo por parte de sus creadores. También podrían colocarse aquí los puzzles del juego, bastante elementales y poco inspirados. El plano absolutamente negativo está protagonizado por la corta duración del juego (no te llevará más de 15 o 20 horas), su exagerada linealidad, las mínimas dimensiones

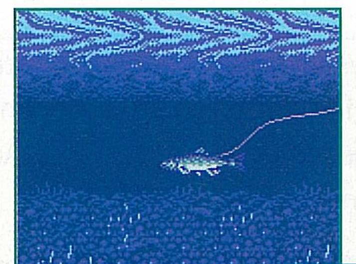


de todos sus mapeados y la facilidad con la que encontrarás los supuestos *items* secretos. Puede que todo esto así expuesto pueda daros una mala impresión del juego. Volved a leer los aspectos positivos y mejorables de nuevo y ahora tendréis una idea más cercana de lo que ofrece **The Granstream Saga**. Una experiencia ideal para servir de enlace entre dos RPGs de mayor entidad, un juego de transición que os agradará gracias a su esplendido e influyente guión y sus sorprendentes finales capaces de hacerte olvidar lo negativo. Un *Action RPG* con las dosis justas del buen hacer de las gentes de ARC ENTERTAINMENT, que seguramente habrán aprendido la lección y nos sorprendan en breve con una obra de mayor consistencia y con la calidad que siempre han derrochado todos sus productos. Hasta entonces **TGS** protagonizará una corta pero reconfortante época de transición. **THE ELF**



Legend of the River King









Do you want to stay?It's 10G.

Textos en pantalla

*Para todos aquellos que no entendáis el idioma de **Shakespeare**, la gente de SPACO ha incluido un pequeño diccionario con todas las frases del juego traducidas.*



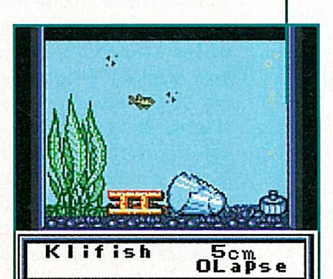
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SPACO
PROGRAMADOR	PACK IN SOFT

Después de la vida de granjero que nos ofrecía Harvest Moon, PACK IN SOFT se deja llevar por la moda pesquera que azota **Japón** y lanza este divertido **Legend of the River King**. Como podéis juzgar vosotros mismos por las pantallas, en este juego se mezclan a partes iguales la pesca y la aventura, ya que a pesar de que el aliciente principal del juego es pescar, nuestro objetivo es llevarle a nuestra hermana enferma un pez *Guardian*, que es lo único que puede aliviar su enfermedad. Para conseguir pescar el *Guardian* deberemos recorrer 4 zonas diferentes a bordo de nuestra barquichuela. Además de la aventura, en el modo *Raise* se nos dará la posibilidad de criar un pez como si de un Tamagotchi submarino se tratase. **DOC**



Modos de Juego

Durante la aventura, tendremos que luchar como en los RPG. Abajo, el Raise Mode.



VALORACION

- Si lo tuyo son las aventuras y ya te has acabado Zelda DX, con Legend of the River King te lo pasarás de miedo y tendrás aventura y pesca para rato.

LEGEND OF THE RIVER KING

AVENTURA/PESCA

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	5 X 2
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 85

Aunque los gráficos mostrados mientras nos movemos por el mapa no son una maravilla, las escenas de pesca poseen una calidad impresionante, con varios planos de scroll y con diferentes modelos para cada pez.

MUSICA — 86

Al igual que en el apartado superior, durante nuestro deambular por el mapa la música es más bien tranquila, pero al pasar a las escenas de pesca, una animada y agobiante melodía hará temblar nuestras manos.

SONIDO FX — 83

Aunque Game Boy no sea un sistema en el que este apartado suponga una auténtica revolución, todos los efectos hacen su papel perfectamente. Cabe destacar el canto de los pájaros y los sonidos ambientales.

JUGABILIDAD — 87

Si el juego fuera simplemente un simulador de pesca, no estaría nada mal, pero si encima le sumamos las dosis de aventura de las que hace gala, podríamos decir que es de lo más completo y divertido.

GLOBAL



+ Las escenas de pesca son magníficas. Te picas hasta que pican.

− La temática puede no agradar por desgracia a todos los públicos.



UEFA Champions League

Con LICENCIA para jugar

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
TEMPORADA 1998/99
PAL
EIDOS

La liga **europea** de campeones se convierte en la protagonista de un programa que une la emoción de la última **edición** con la posibilidad de contar con los clubs campeones de ediciones anteriores. Además, Michel y J. Angel de la Casa realizan los comentarios.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	SILICON DREAMS

ESCENARIOS *Este modo recoge 24 retos en los que hay que remontar resultados en un tiempo limitado. En los mismos se reproducen situaciones reales de la primera fase de la Liga Europea de Campeones 98–99, divididos en 5 niveles de dificultad.*

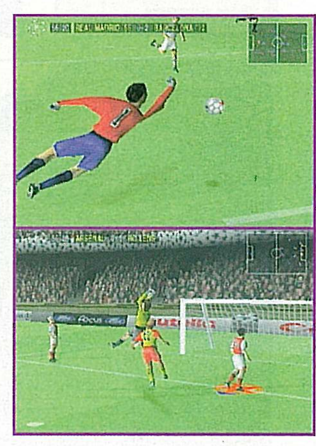




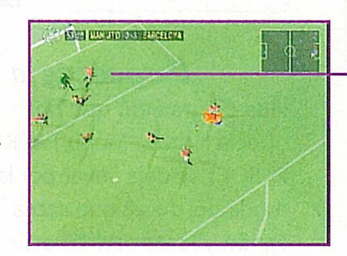
Las principales competiciones futbolísticas (especialmente los mundiales) son el mejor caldo de cultivo para el mundo de estos simuladores. Además, entre la variada gama de opciones, se incluían diferentes competiciones entre las que cada vez son más habituales las centradas en la liga europea. Así, la última entrega de FIFA incorpora esta opción como uno de sus reclamos publicitarios. Sin embargo, en esta ocasión la liga europea es la única protagonista del juego. Aunque esta exclusividad no es nueva (fue empleada en EUROPEAN CLUB SOCCER (*MD*), es la primera vez que la utilización de la licencia oficial de la **UEFA** ha permitido recoger todos los aspectos de esta prestigiosa competición. Desde la reproducción de la presentación de las retransmisiones televisivas hasta los equipos clasificados son un un fiel reflejo de la última edición.

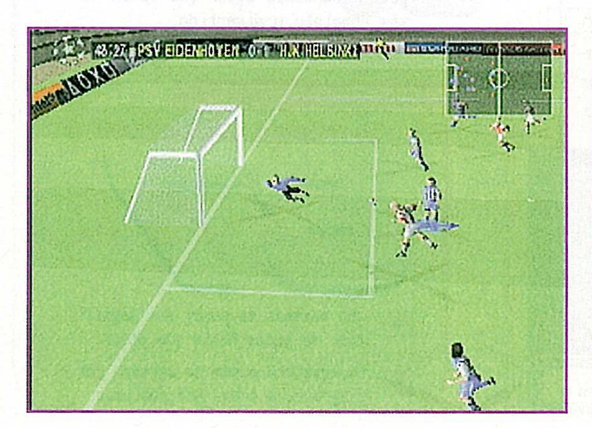


A estos equipos se unen los clubs campeones de **Europa** desde 1960, año en el que el **Real Madrid** (de **Gento**, **Puskas** y **Di Stefano**) consiguió su quinta Copa de Europa. Para completar el ambiente se ha optado por incluir a los mismos comentaristas que narran los partidos en **Televisión Española**: **José Angel de la Casa** y del exmadridista **Michel**. El primero ya colaboró en ADIDAS POWER SOCCER 2 (con un resultado bastante pobre), mientras que **Michel**, después de protagonizar un programa para ***SPECTRUM***, debuta como comentarista. Gráfi-



En el apartado visual, el programa ofrece tres perspectivas diferentes, en las que se puede variar el ángulo de inclinación y el tipo de plano.





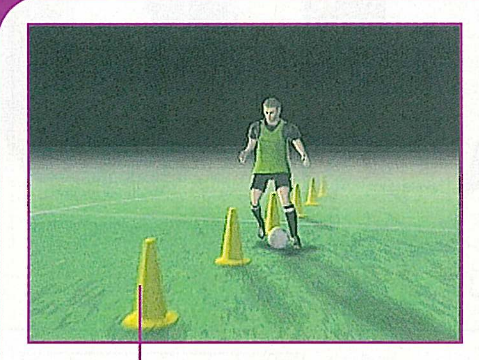
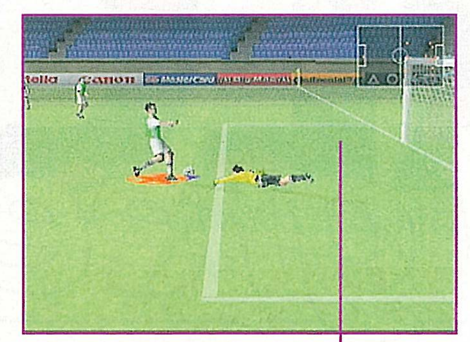
VALORACION

● el dúo formado por EIDOS y por SILICON DREAMS (OLYMPIC SOCCER o SOCCER'97) no ha tenido demasiada suerte en los simuladores futbolísticos. en esta ocasión, a la mejora técnica se une la consecución de la licencia oficial de la UEFA para crear su mejor programa dentro de este género. aunque sus defectos en la jugabilidad se solventan en parte con su variedad de opciones, aún le falta camino para alcanzar a los grandes del género.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

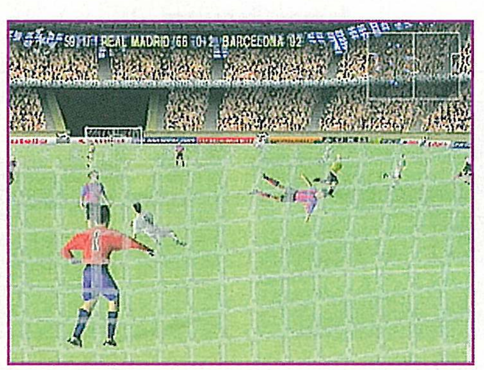
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2 (4 MULTITAP)
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

PRACTICA *El modo práctica permite jugar sin rivales, ensayar lanzamientos de penalti o practicar jugadas en corners y ejecutar faltas.*









Fallos

A pesar de la licencia oficial de la **UEFA**, el programa presenta algunos fallos. Por un lado, entre los 22 estadios incluidos no aparece el **Bernabéu**, y por otro los escudos de algunos equipos (entre ellos los españoles) no son los oficiales.

camente los polígonos son los protagonistas, en un programa en el que la suavidad de movimientos se encuentra por encima de la media, aunque los rasgos de los jugadores no estén demasiado definidos. Entre los modos de juego, a la reproducción de la actual liga de campeones se une la posibilidad de crear una competición y el denominado «modo situación». En el mismo se recogen diferentes retos reales basados en la primera fase de la citada competición. **CHIP & CE**

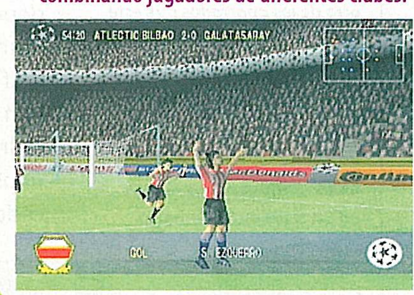
Jugadores y Equipos





Junto a las plantillas actuales de los clubes de la Liga Europea, se incluyen los equipos vencedores de las diferentes ediciones desde 1960. Esta circunstancia permite contar con figuras como **Cruyff**, **Beckenbauer**, los jugadores del Madrid de 1960, o los del Barcelona de 1992. Además pueden crearse equipos, combinando jugadores de diferentes clubes.





GRAFICOS 85

Los polígonos dan vida a los jugadores sin lograr una gran definición en los rasgos. Los desplazamientos del balón son muy suaves, y la animación está bastante conseguida. La variedad de cámaras también ayuda.

MUSICA 90

Durante la intro, las imágenes de la presentación televisiva van acompañadas de la música oficial. En los menús, se produce un cambio radical ofreciendo melodías mucho más animadas.

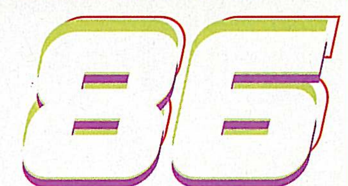
SONIDO FX 90

La presencia de José Angel de la Casa y Michel le da al juego un carácter especial. Sin llegar a la fluidez de los comentarios de FIFA, consiguen dar al programa un ritmo superior al que ofrecen otros comentaristas.

JUGABILIDAD 85

La suavidad se une a una amplia variedad de posibilidades en el control de los jugadores, entre las que destacan los cambios de juego y algunos remates. La existencia de rutinas es el principal inconveniente en este apartado.

GLOBAL



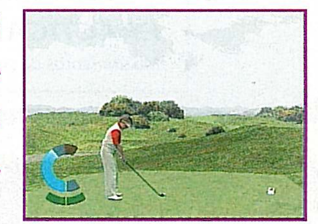
+ La incorporación de clubes campeones de otras ediciones.

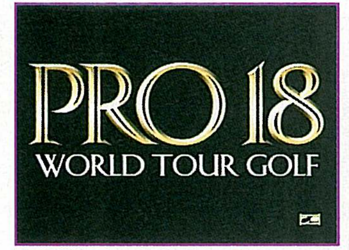
- La jugabilidad y algunos detalles (escudos o estadios) pueden mejorarse.

Pro 18 World Tour Golf

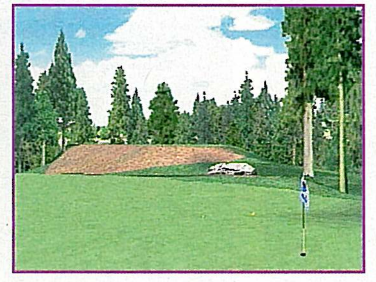
DIRECTO al green

Sin la estela publicitaria de otros **simuladores**, PSYGNOSIS entra en el mundo de los simuladores de **golf** para PlayStation con un programa que posee todos los **alicientes** para convertirse en un **bombazo** dentro de su género.











FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	IG

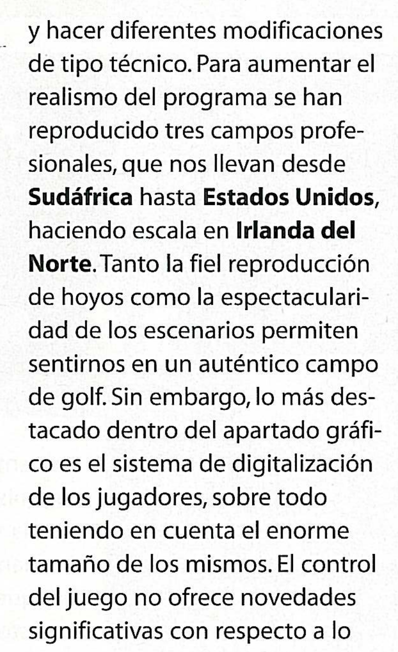


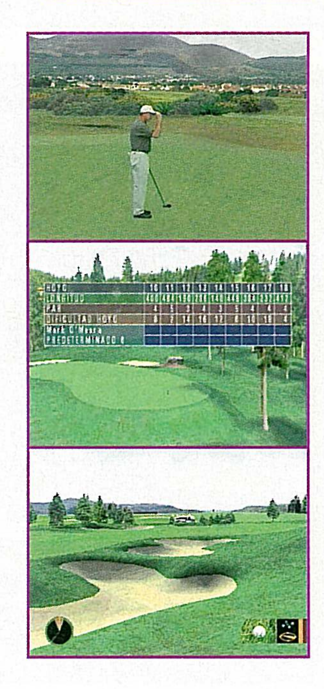
MODOS DE JUEGO

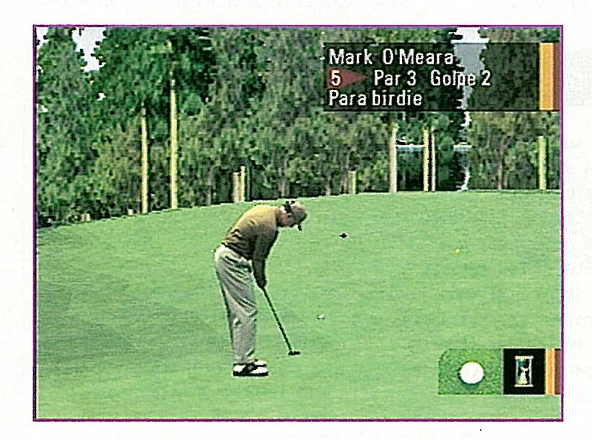
La variedad de competiciones es otro de los apartados que este programa incorpora. Entre los incluidos, el modo estrella es el de torneo, aunque también puede jugarse en los denominados como «strokeplay», «cuatro bolas», «shoot out» o «skins», además del modo práctica.

PSYGNOSIS deja a un lado sus tradicionales sagas deportivas para iniciarse en el mundo de los simuladores de golf para *PlayStation*. Para ello han convertido el programa inicialmente creado para *PC*, con unos resultados realmente destacados. De los 12 jugadores incluidos se encuentran 8 reales, entre los que aparecen figuras de la talla del escocés **Colin Montgomerie**, el gales **Ian Woosnan** o el norteamericano **Mark O'Meara**. Además, un completo editor permite cambiar el nombre de los jugadores, y hacer diferentes modificaciones de tipo técnico. Para aumentar el realismo del programa se han reproducido tres campos profesionales, que nos llevan desde **Sudáfrica** hasta **Estados Unidos**, haciendo escala en **Irlanda del Norte**. Tanto la fiel reproducción de hoyos como la espectacularidad de los escenarios permiten sentirnos en un auténtico campo de golf. Sin embargo, lo más destacado dentro del apartado gráfico es el sistema de digitalización de los jugadores, sobre todo teniendo en cuenta el enorme tamaño de los mismos. El control del juego no ofrece novedades significativas con respecto a lo









VALORACION

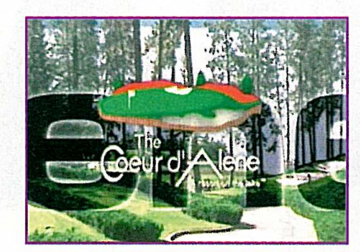
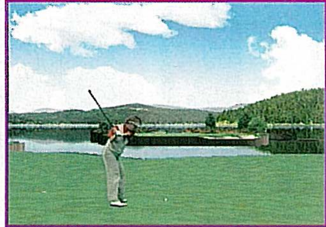
La entrada de PSYGNOSIS en el campo de los simuladores de golf para PLAYSTATION puede calificarse como triunfal. Partiendo de un programa para PC, ha logrado una gran calidad gráfica, a la que se une la siempre agradecida inclusión de jugadores y campos reales así como un correcto sistema de control. La competencia para la saga PGA, liderada por TIGER WOODS, ya tiene nombre propio.

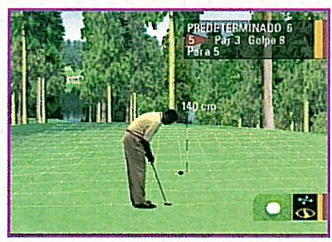
PRO 18 WORLD TOUR GOLF

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8 (MULTITAP)
Vidas	1
Fases	6 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

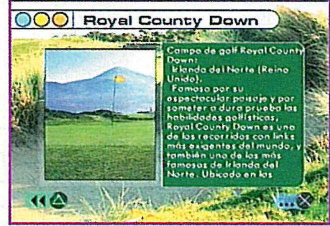
Tres campos reales



COEUR D'ALENE

*Situado al Noroeste de **Estados unidos**, es el único campo de golf del mundo con un green móvil flotante (hoyo 14). El campo está contruido a la orilla de un lago rodeado de pinos y parques, que hacen que todo el recorrido ofrezca unas magníficas vistas.*

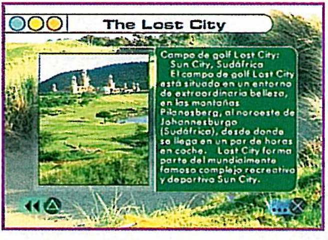


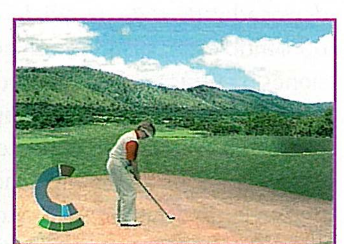
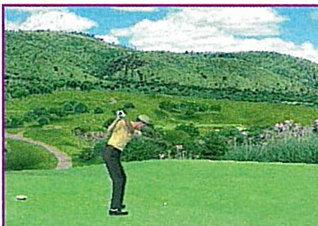
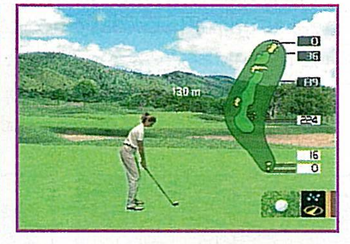




ROYAL COUNTRY DOWN

Las montañas irlandesas de Mourne presiden este campo, considerado por los expertos como uno de los más complicados del mundo. Entre las dificultades se encuentran el fuerte viento que suele reinar en esa zona, junto con los matorrales que dificultan los diferentes golpes.



THE LOST CITY

*Este campo fue abierto en 1993, llegando a ser el número uno del mundo. Forma parte de un magnífico complejo deportivo (Sun City) de **Sudáfrica**, teniendo la peculiaridad de que ha sido construido sobre un volcan extinguido. Los cuatro últimos hoyos son los más difíciles.*

que nos tienen acostumbrados en este tipo de simuladores. Así, la precisión y la fuerza se establecen mediante un indicador semicircular, dependiendo en gran medida del palo utilizado en cada golpe. De todas formas, es posible practicar el *putt*, el *drive* y el *chip* en el modo práctica, que se une a otras seis modalidades de juego. Por último hay que mencionar el ambiente irlandés recogido en una breve *intro* en la que aparecen imágenes de los diferentes campos.

CHIP & CE







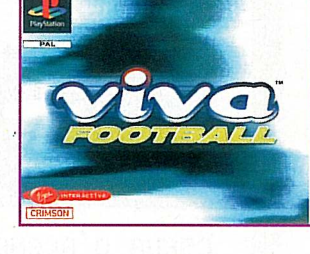
JUGADORES *Incluye ocho jugadores reales junto a otros cuatro ficticios. Algunos como O'Meara repiten tras su aparición en Tiger Woods'99. El editor permite cambiar los nombres de todos y modificar algunas de sus características.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	85	87	89	90
La calidad visual ofrecida por este programa supera con creces la media de este tipo de simuladores. La reproducción de movimientos es magnífica, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño de los gráficos.	Aunque sólo uno de los campos se sitúa en Irlanda del Norte, la música recogida incorpora bastantes notas de las clásicas melodías de esta zona. Es en la intro donde la citada influencia se observa con mayor facilidad.	El ritmo que marca el golf no es un deporte que se preste a comentarios demasiado animados. Los incluidos en este programa no son una excepción, aunque cumplen perfectamente con su objetivo en el juego.	La presencia de importantes jugadores y de los tres campos reales dotan al juego de un mayor interés. Ni el sistema de control de la bola ni la amplia variedad de modos de competición incluidos en el programa son novedosos.	+ El tamaño y movimiento de los jugadores. − Es complicado encontrar novedades en el sistema de control de los simuladores de golf.




HISTORIA viva del Fútbol

La fiel **reproducción** de los últimos once mundiales de fútbol es la cualidad más destacable del **esperado** simulador de VIRGIN.





Con un retraso considerable desde el anuncio de su aparición, llega el nuevo simulador de fútbol de VIRGIN. Tal y como estaba previsto, el juego reproduce las fases de clasificación y los campeonatos mundiales desde 1958 (mundial de **Suecia**). Los jugadores que integran las selecciones son los mismos que participaron en cada época, recogiendo muchas de sus características tanto físicas como técnicas. Para evitar algunos fallos, se ofrece la posibilidad de hacer modificaciones con respecto a los 22 jugadores seleccionados. Esta opción también permite incluir a jugadores que no llegaron a la fase final. El formato de las competiciones es similar al de cada uno de los mundiales, a lo que se une una *intro* en la que se reproducen algunos de los hechos más destacados de cada mundial, poniendo especial énfasis en agresiones o entradas violentas. Todo ello pone de manifiesto un magnífico trabajo de documentación que hará las delicias de los aficionados que vivieron estos campeonatos. En el apartado gráfico, la perspectiva real es utilizada por las cinco cámaras recogidas, cada una con un ángulo diferente. Sin embargo, lo más destacado en este apartado es



SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CRIMSON

La presencia de selecciones de épocas muy diferentes permite comparar equipos de distintas generaciones, e incluso enfrentar a dos formaciones de la misma selección



PENALTIES

Para ejecutar las penas máximas aparece una flecha en movimiento constante. La dirección del balón se determina eligiendo el momento en el que ésta se detiene.







VALORACION

● sin lugar a dudas el esfuerzo realizado por VIRGIN para recopilar la base de datos utilizada por este título es digna de mención. La idea es magnífica, los detalles incluidos interesantes, pero la jugabilidad vuelve a ser el talón de aquiles de un programa recomendado para los que disfruten rememorando el pasado.







DETALLES *El programa está lleno de detalles. Por un lado puede observarse el paso del tiempo en las equipaciones de los jugadores. Por otro destacan los marcadores simultáneos que aparecen en la parte superior de la pantalla.*

el reflejo de cada época, que queda patente tanto en los uniformes como en la utilización o no del color para las retransmisiones deportivas. El gran problema del programa se encuentra en la jugabilidad. Aunque el control de los jugadores es sencillo, los desplazamientos del balón, la inteligencia artificial de los jugadores y los «superporteros», hacen que el programa no consiga retransmitir todo lo que sus opciones llevan dentro. **CHIP & CE**



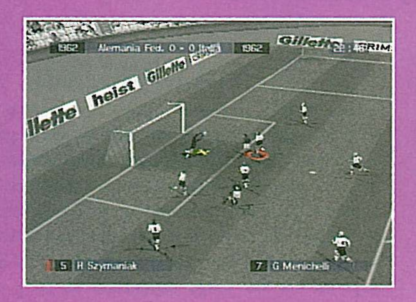
Celebraciones




VIVA FOOTBALL recoge una amplia gama de celebraciones tras la consecución de un gol en función de los botones pulsados. Entre las incluidas se puede lanzarse en plancha al suelo, dejarse caer de espaldas, o simplemte levantar los brazos.

Modo Historia

Es sin duda la opción estrella del juego. En ella se pueden revivir los últimos once mundiales de fútbol y sus fases de clasificación. Los dos primeros, **Suecia 58** y **Chile 62**, se reproducen en blanco y negro, aunque los tonos utilizados en uno y otro son diferentes. Esta modalidad permite disfrutar con los mejores jugadores de todos los tiempos, en un auténtico reto para cambiar la historia.



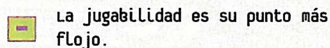


Es posible empezar el modo historia desde cualquier campeonato, e incluso saltarse la fase de clasificación. El sistema de campeonato refleja el empleado en cada mundial.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87 — el diseño de los jugadores y su animación presenta su mejor aspecto en los planos cortos. el principal inconveniente es el desplazamiento del balón. Los uniformes de cada época también son dignos de mención.	82 — Después de un impresionante comienzo a ritmo de samba, la música elegida para el programa pasa prácticamente desapercibida. Salvo en la primera intro, en el resto del juego se limita a acompañar.	81 — el habitual comentarista de los simuladores de fútbol ha sido sustituido por los gritos de los jugadores. Así, durante el juego, pueden pedir el balón, quejarse por una dura entrada, o solicitar una falta.	80 — Aunque la variedad de opciones y el trabajo de base de datos ponen el marco para un gran simulador de fútbol, el contacto con el terreno de juego no llega a cumplir con las expectativas. La jugabilidad es su punto más flojo.	82



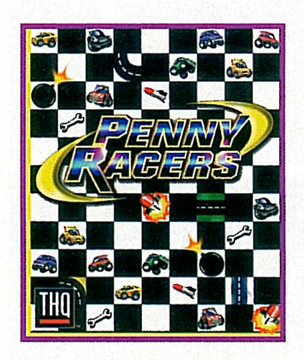
+ el lujo de detalles y la idea general del juego.
- La jugabilidad es su punto más flojo.



Pequeño entre los GRANDES

Penny Racers 64

El siempre **respetable** afán por innovar en la nueva entrega de una vieja saga, convierte al **recién llegado** en una **curiosa mutación** que no gusta ni a sus **pretéritos** fieles ni a los futuribles **clientes**.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	TAKARA

De todos los CHORO Q que han pasado por nuestras manos, ocho versiones repartidas entre ***PLAYSTATION***, ***SATURN*** y ***NINTENDO 64***, **PENNY RACERS 64** es quizá el más atípico y soso de todos. Lo que empezó en ***PLAYSTATION*** siendo un juego de carreras con tres versiones, varios cientos de coches y decenas de circuitos, evolucionó hacia derroteros tan variopintos como un *shoot´em-up* de aviones al estilo AIR COMBAT, o un CHORO Q marino con carreras y acción a base de disparos. Algún tiempo después llegaba la no menos original versión de ***SATURN***, que además de aportar un nuevo *look* y mejorar bastante el apartado técnico, cambió drásticamente el desarrollo y la mecánica de juego incorporando un montón de elementos nuevos. Tras éste llegó CHORO Q 64, la versión nipona idéntica a este **PENNY RACERS 64**, y en ella nos encontramos tantas innovaciones que a más de uno le resultaría difícil compararlo con sus hermanos de saga. **PENNY RACERS 64** se olvida casi por completo del tradicional esquema caracterizado por la exhuberancia de circuitos, vehículos y opciones, y se pasa al bando de los juegos de coches más al uso en ***NINTENDO 64***. Esta drástica transformación nos deja un sabor agridulce porque, a pesar de haber mejorado notablemente el tema gráfico y técnico, la desaparición del aliciente de buscar circuitos, vehículos y modos extras es



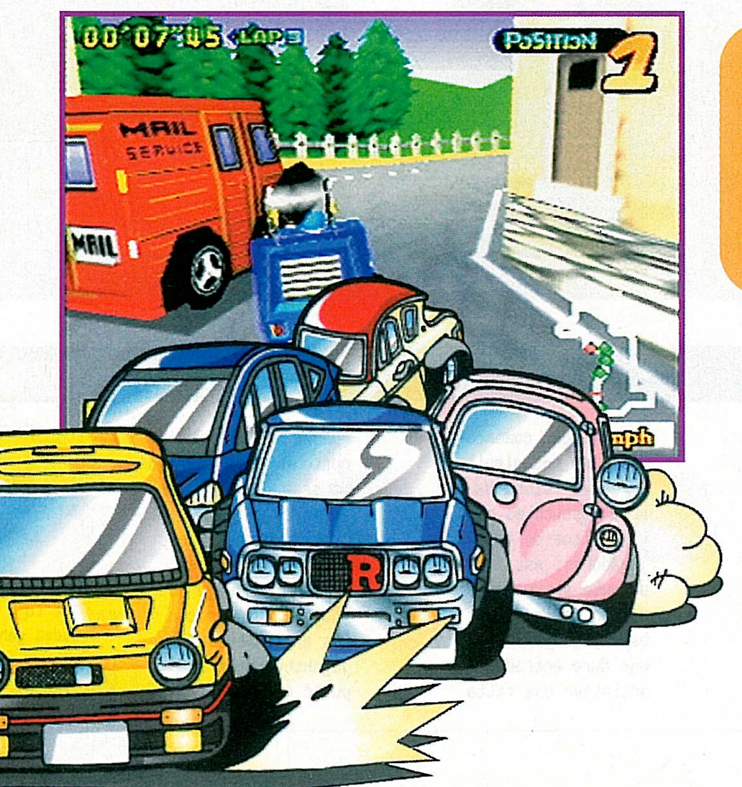
UNA COSA...

...que puede entretener a los más veteranos de la saga es la obtención de todos los extras para adornar nuestros coches. Parachoques, luces de policía y otras cosas por el estilo son la principal atracción.



LAS ARMAS...

...pueden ser fundamentales para decidir una carrera. Según las características del circuito tendréis que optar por unas o por otras. Algunas, como las púas o las minas, cumplen en todos, pero también pueden volverse en nuestra contra.



VALORACION

Los muchos cambios incluidos en esta versión para N64 han supuesto un considerable pérdida de identidad y de originalidad. Como estas circunstancias eran las que más valorábamos de la saga, creemos que PENNY RACERS 64 es un título más en el género de conducción. Aunque sea entretenido, emocionante en carrera y vistoso en lo gráfico, no deja de ser un juego demasiado corto y elemental.

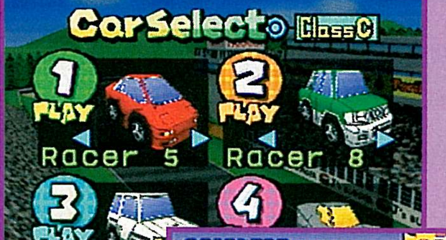
PENNY RACERS 64

CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-4
Coches	16
Circuitos	8
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

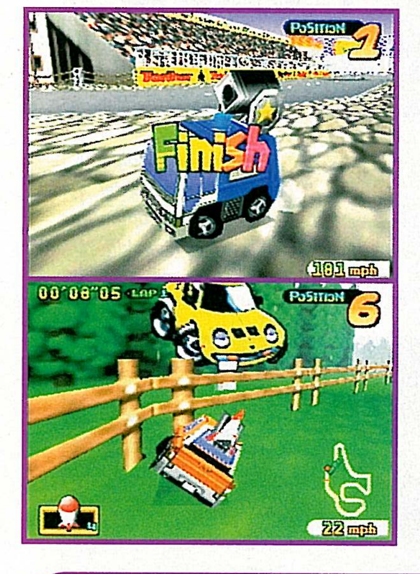
Novedades

Como ya os hemos dicho este cartucho es el más innovador pero, de las novedades más interesantes, destacaremos la posibilidad de editar nuestros propios circuitos y la opción para cuatro jugadores simultáneos. Sin estas dos posibilidades el juego sería muy breve.



A la derecha podéis ver un ejemplo del proceso de edición de circuitos. Aunque pueda parecer algo complicado, es muy sencillo de manejar.









Robar es un placer

La nueva mecánica para mejorar nuestro vehículo y obtener nuevas carrocerías y accesorios nos obligará a robárselos a nuestros contrarios perdedores. La idea no es mala, pero nos parece bastante peor que el antiguo método del dinero. A la hora de elegir os recomendamos que al principio optéis por mejoras en el motor y en el acopio de neumáticos para las diferentes superficies. Con eso y algunos retoques, podréis ganar más carreras.

algo realmente traumático para un cartucho con tan escasa oferta de juego. Los mismos circuitos para una única liga con diferentes rivales y niveles de dificultad no parecen una garantía suficiente para cualquier aficionado con un mínimo de experiencia. La nueva mecánica para mejorar nuestro coche o ampliar nuestro garaje a base de quitarle un *item* a los perdedores de cada carrera, no está nada mal y puede ser lo más interesante para los fanáticos de la saga, siempre pendientes de lograr todos los extras e *items* posibles. El nuevo editor de circuitos y la opción para varios jugadores simultáneos, son las otras dos cosas que salvan a **Penny Racers 64** de ser un juego absolutamente prescindible. Si no fuera por estas cosillas y porque las carreras son divertidas, duras y emocionantes, no nos importaría decir que este es el primer fiasco de la saga de TAKARA.

DE LUCAR



GRAFICOS 85

Técnicamente es el mejor de la saga, y tanto los coches como los recorridos están bastante cuidados y son muy coloristas, pero también es de los más pobres en cuanto a número de vehículos y circuitos.

MUSICA 90

Aunque hay alguna un poquillo pesadilla y cargante, el conjunto de melodías de esta versión está en la línea de temas alegres y pachangueros tradicionales de esta saga.

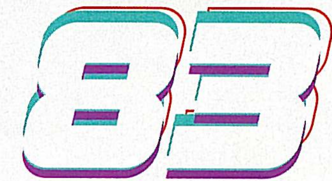
SONIDO FX 70

Bastante flojos, más bien justitos en número y sin nada nuevo que pueda sorprenderos. De lo más pobre que recordamos en NINTENDO 64.

JUGABILIDAD 80

Aunque nadie podría negar su enorme jugabilidad, se nos antoja un tanto corto y falto de modos de juego y en el número de circuitos. Sólo el modo para varios jugadores y el editor de circuitos le salvan de la quema.

GLOBAL



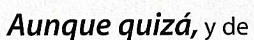
+ Las carreras tienen intensidad. El modo multiplayer.

- Breve, simplón y sin la gracia ni aparatosidad de sus compañeros de saga.

Estos GALOS están locos

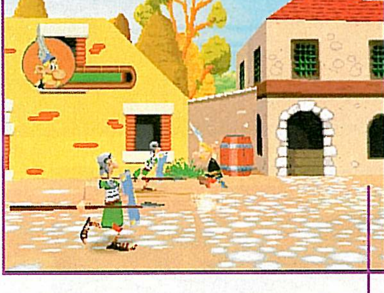
...locos por utilizar un **sistema** de juego tan sencillo como mal plasmado, por orientarlo a una **franja** de edad en la que no se encuentran ni de lejos sus más **fieles** seguidores, y en definitiva, por echar por tierra una de las mejores **licencias** de las que se puede disponer en este momento.





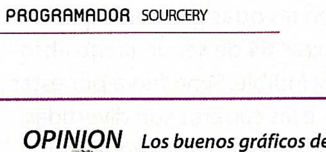
Aunque quizá, y de forma indirecta, la culpa no sea de INFOGRAMES, pero sí de la persona a la que se le ocurrió que unos muchachos de **Manchester** iban a ser capaces de captar la esencia de los cómics de **Asterix**. De cualquier manera, no hay perdón posible. Lo más divertido de **Asterix** es, sin duda, la fase de estrategia, a pesar de que no se hayan molestado lo más mínimo en incluir algún elemento de interés. Esta parte del juego se desarrolla lógicamente por turnos, y en cada uno el jugador dispone de tres acciones diferentes, comandadas respectivamente por el druida Panoramix, Obelix y Asterix. El primero debe distribuir las pócimas entre los diferentes territorios (las pócimas actuan como tropas), mientras que Obelix es el encargado de invadir las tierras del César. Asterix se dedicará únicamente a mover tropas (poción) entre los territorios galos. El objetivo es alcanzar los territorios en que se encuentran los ingredientes de la poción mágica, y es en estas ocasiones cuando **Asterix** se vuelve terrible-





Si en algo han sabido reflejar la esencia del cómic, es en la supina torpeza de los soldados romanos.

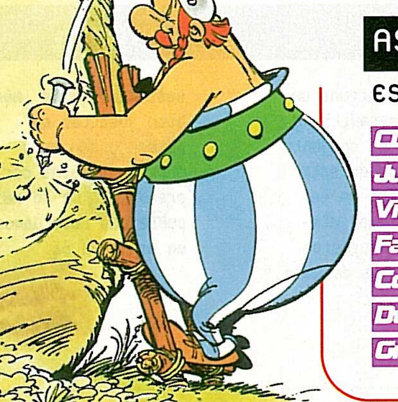




SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SOURCERY

OPINION *Los buenos gráficos de los niveles de plataformas no han sido aprovechados en absoluto, pues estos niveles se convierten en todo un suplicio que el jugador intentará evitar a toda costa. Con semejantes gráficos ¿no habría sido mejor crear una aventura?*



VALORACION

INFOGRAMES siempre ha aprovechado los buenos resultados que los personajes del cómic le han dado, con juegos más o menos a la altura. Con ASTERIX, por desgracia, esta rutina se ha roto, pues no deja de ser un juego pobre e insulso que no aporta nada a una consola que, a dos años vista, debe ser relevada. Se podían haber hecho mil cosas, pero SOURCERY ha elegido la peor.

ASTERIX

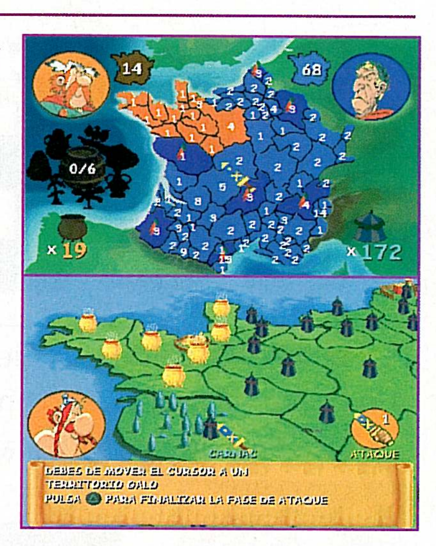
ESTRATEGIA/PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	TROPAS
Fases	8
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



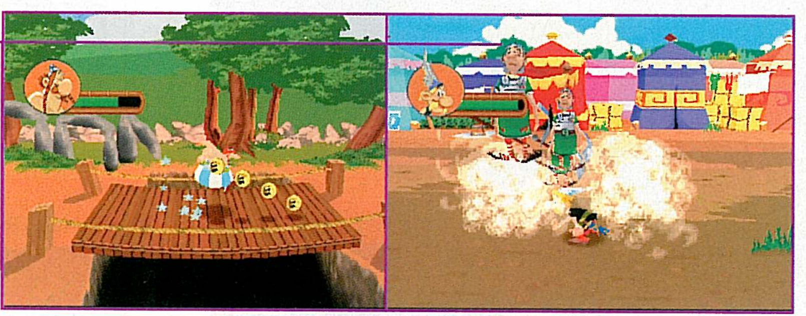
Territorios

El mapa del juego se compone de 82 territorios de los que 81 pertenecen al Imperio Romano. No hay que preocuparse. Con unas buenas dosis de estrategia y la torpeza consumada de los dirigentes romanos, esta tarea no será excesivamente complicada. Por otro lado es posible activar una vista global para conocer el estado actual de nuestras conquistas.



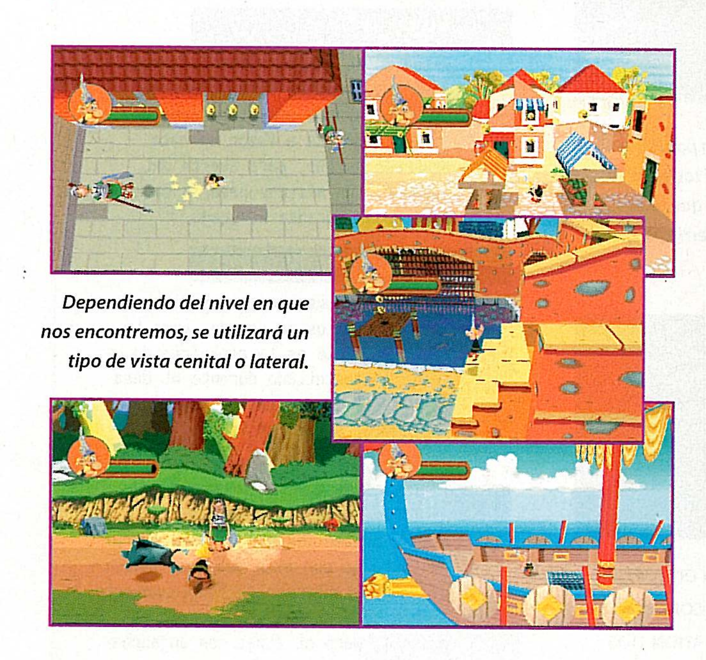
COMO EL COMIC

*Si habéis tenido la oportunidad de ojear algún cómic de **Asterix**, sabréis que el ataque preferido de los romanos es el de la formación de tortuga, una característica que ha sido fielmente reflejada en esta producción de SOURCERY.*

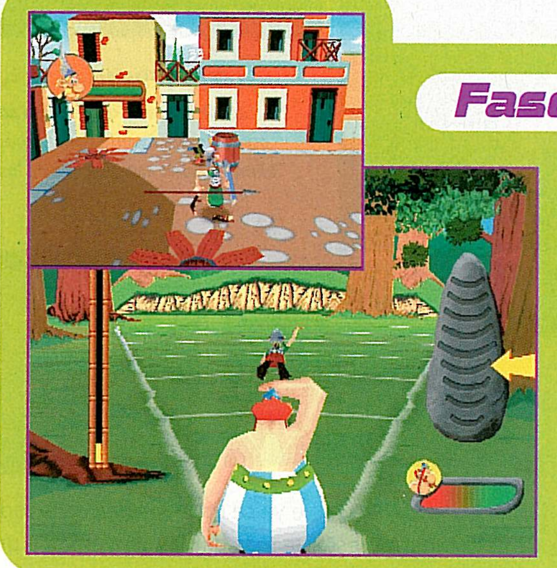


mente aburrido. Las fases de plataformas son un cúmulo de despropósitos que, a pesar de la relativa belleza de los gráficos, no hacen sino espantar al usuario. Sin estas fases, el juego habría sido incluso interesante... hace diez años.

J. C. MAYERICK



Dependiendo del nivel en que nos encontremos, se utilizará un tipo de vista cenital o lateral.



Fases de bonus

No sólo de estrategia y fases de plataformas se compone el juego. Además de eso, hay un par de fases de *bonus* en las que se pone de manifiesto, una vez más, el escaso atractivo del juego. Romper barriles y lanzar romanos, este último al más puro estilo de las olimpiadas.

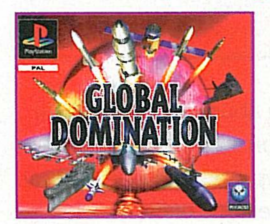
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	75	80	70	78
es de lo poco que se puede salvar de la quema, aunque es una lástima que no se hayan aprovechado. es uno de esos casos en los que se potencia este aspecto y se olvidan otros tan importantes como la jugabilidad.	casi una decena de pistas de audio de relativa calidad pero cuyo contenido no tiene ningún sentido incluir en un juego como ASTERIX. es como si se hubiesen creado las músicas sin contar con el juego.	son muchos y variados... e incluso están bien elaborados, pero hay algo que no nos gusta en absoluto. están muy mal integrados. parece, en algunos casos, como si muchos de ellos no encajasen en la acción.	La parte de estrategia es divertida... para jugar no más de diez minutos. Las fases de plataformas, en cambio, son un cúmulo de despropósitos. conclusión: un título que será incapaz de atraernos lo más mínimo.	+ Los gráficos y algunos detalles propios del cómic. - Ningún tipo de jugabilidad y un sistema de juego escasamente atractivo.



El antiguo arte de la GUERRA

Global Domination

La **guerra** ha sido desde siempre uno de los temas que más curiosidad ha despertado en el **ser humano**. De ahí el éxito de este tipo de **juegos** tanto en consolas como ordenadores.



SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS



GLOBO TERRAQUEO Es la pantalla desde la que se desarrollan casi todas las operaciones. Cuenta con un zoom que posibilita la visión más cercana de los territorios.





Todo el juego está en castellano, salvo las voces de las secuencias.



VALORACION

explicar en tan poco texto en qué consiste GLOBAL DOMINATION es realmente complicado, por eso no os quedará más remedio que confiar en nuestra opinión. si eres un apasionado de la estrategia, GLOBAL DOMINATION podrá llegar a gustarte, aunque hay otras opciones mucho más «normales» en el mercado. digamos que es el experimento típico de PSYGNOSIS.

Y ahora que ya se ha inventado casi todo en juegos de estrategia, no está de más dar la bienvenida a un concepto nuevo, con sus virtudes y sus defectos. GLOBAL DOMINATION nos ofrece un forma diferente de enfocar la estrategia. Olvidaos pues de mover tropas de un lado a otro del planeta a través de impresionantes escenarios pre-renderizados. Lo que este juego nos ofrece es algo más sencillo y a la vez más complicado. Todos los ataques se realizan por medio del lanzamiento de misiles y movimiento de fuerzas aéreas y marítimas. Lo verdaderamente complicado del juego es la necesidad de prestar tanta atención a los misiles o fuerzas atacantes como a los distintos objetivos militares a destruir. Un extraño concepto, imposible de describir aquí, que sólo se aprende con la experiencia, pues el manual de instrucciones que incluye el juego no hará más que confundir al jugador.

J. C. MAYERICK

GLOBAL DOMINATION

ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	TIEMPO
Misiones	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 83

La presentación gráfica del juego es realmente buena, con una interfaz sencilla y bastante intuitiva. La representación del globo terráqueo peca de ser escasamente detallada, aunque cumple perfectamente su cometido.

MUSICA 85

Melodías al más puro estilo JAMES BOND que, como es de suponer, no pegan para nada con el sistema de juego. Lo único a favor en este apartado es que, para suerte del jugador, las músicas pasarán desapercibidas durante el juego.

SONIDO FX 85

cuenta con numerosos y muy bien realizados efectos de sonido, pero lo más destacable es la presencia de voces en castellano durante el desarrollo del juego. Las de la intro, en cambio, siguen en inglés.

JUGABILIDAD 85

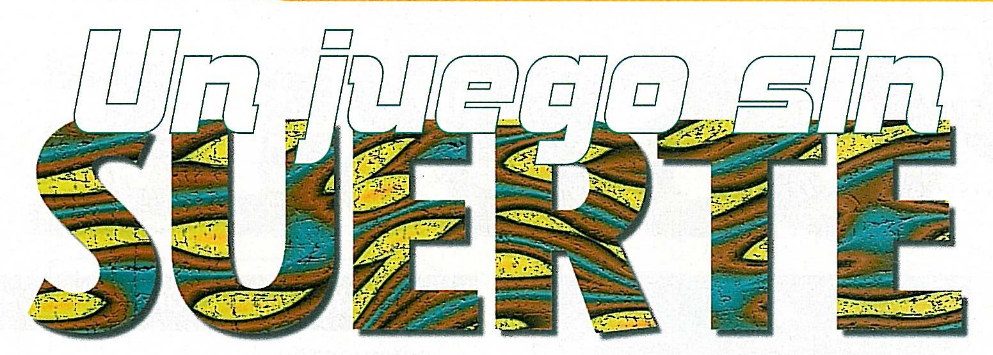
GLOBAL DOMINATION es un juego extraño, pero no por ello debe ser aburrido. cuesta entender su funcionamiento (sobre todo si nos guiamos por el manual), pero al final nos enganchará... aunque sin muchos excesos.

GLOBAL



\+ original y con una muy buena presentación. puede llegar a divertir.

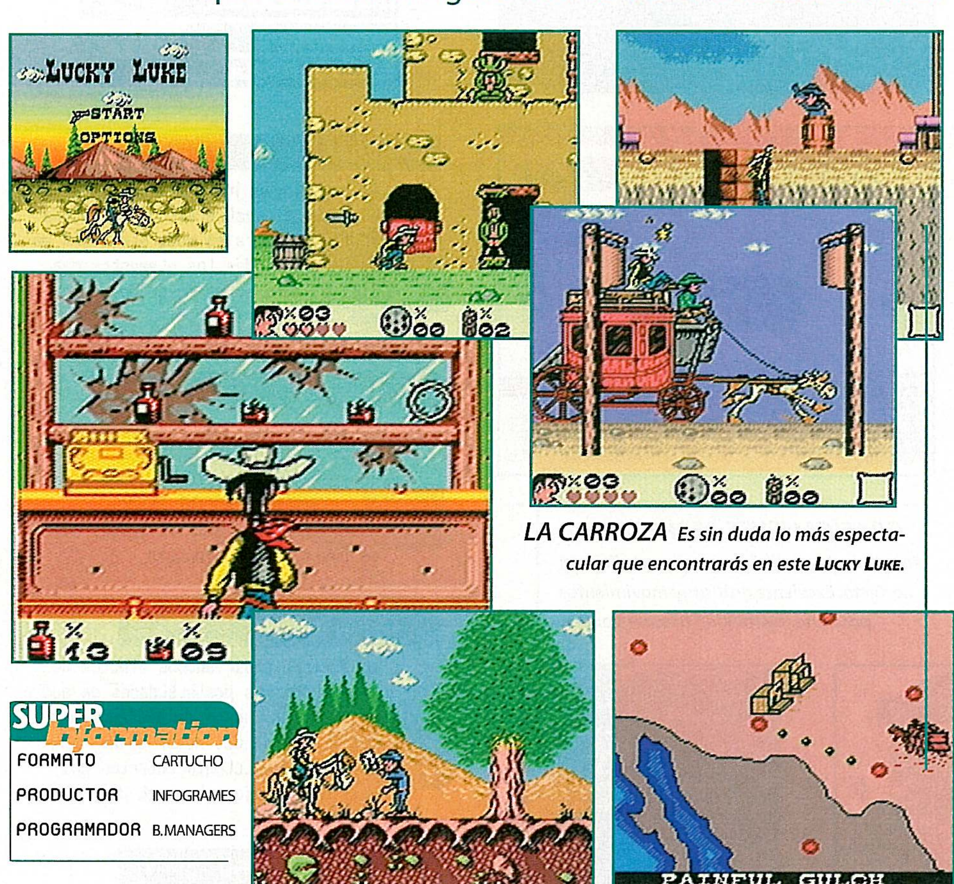
\- el manual es realmente lamentable. se echa en falta un tutorial.



Un juego sin SUERTE

Lucky Luke

Aunque a quien definitivamente le ha **abandonado** la suerte es a INFOGRAMES, por lo menos en lo que respecta a sus **creaciones** para Game Boy Color, en las que no hace más que reeditar antiguos títulos de **dudosa** calidad.



LA CARROZA Es sin duda lo más espectacular que encontrarás en este LUCKY LUKE.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	B.MANAGERS

Lucky Luke para GAME BOY COLOR no es más que la versión que comentamos hace algunos meses, pero con una buena dosis de color que lo hace, cuando menos, algo más espectacular. En su día ya se destacó la excelente calidad técnica del juego, aunque no se escondió en ningún momento que no dejaba de ser el típico, y cada vez más insulso, juego de plataformas de INFOGRAMES. La realidad es esa, y ni siquiera con la cara lavada (hay que reconocer que el color le ha sentado bastante bien) se ha conseguido paliar mínimamente esta circunstancia. El resultado es un juego que, como siempre, atrae por sus gráficos y calidad técnica durante las primeras fases. Será más tarde, ante la falta de alicientes, cuando el jugador se aparte de él. No es novedad. Una y otra vez decimos lo mismo con cada «nuevo» plataformas de INFOGRAMES.

J. C. MAYERICK

VALORACION

Renovarse o morir, esa es la premisa fundamental en el mundo de los videojuegos. INFOGRAMES sigue empeñado en morir antes que en renovarse. Muchos juegos, recordamos ahora los clásicos MEGAMAN, olvidaron renovarse. Ellos, por lo menos, contaban con un sistema de juego divertido y con miga. INFOGRAMES, en cambio, NO.

LUCKY LUKE

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	12
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

Ya no es cuestión de si se ha utilizado bien el color o no (en este caso la respuesta es afirmativa), sino en la excelente calidad técnica que permite observar varios planos de scroll a toda velocidad.

MUSICA — 85

Es lo poco que no suele decepcionar en este tipo de juegos. El único inconveniente radica en la excesiva similitud entre las músicas de los diferentes juegos de INFOGRAMES. Aún así, hay que valorar su calidad.

SONIDO FX — 82

Bueno, sin demasiadas complicaciones, como suele ser habitual. La música suele ocultar casi siempre los defectos de este apartado, y ya que copa la mayoría de los canales, tampoco quedan recursos para hacer mucho más.

JUGABILIDAD — 77

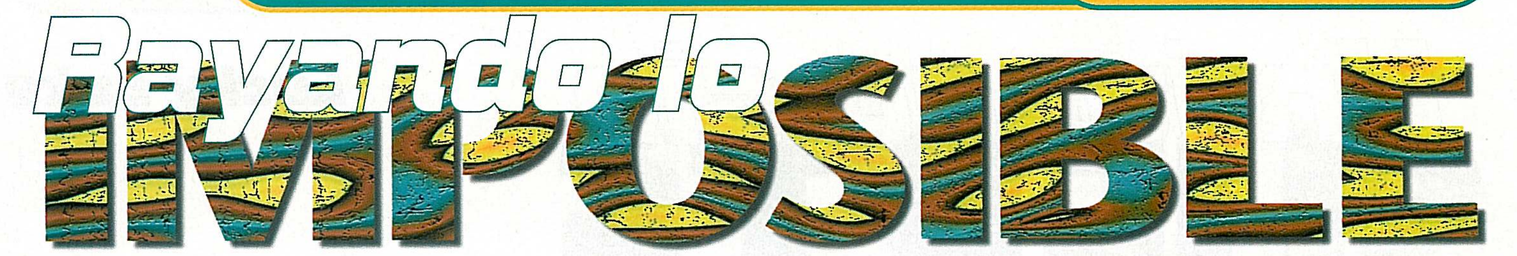
Es el talón de Aquiles de los plataformas de INFOGRAMES. Muy bueno gráficos, muy buenos efectos, muy buenas músicas, pero a la hora de la verdad, son totalmente insulsos. Algún día tendrán que planteárselo.

GLOBAL



+ El colorido y algunos efectos gráficos realmente espectaculares.
- La insulsa jugabilidad de un título viciado por sus predecesores.





Rayando lo IMPOSIBLE

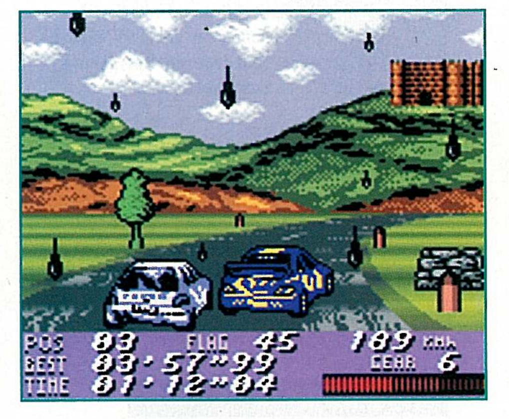
V-Rally championship Edition

Uno de los juegos que más **aguardábamos** para Game Boy Color era este V-Rally, del que se esperaba **mucho** en su versión color.



SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

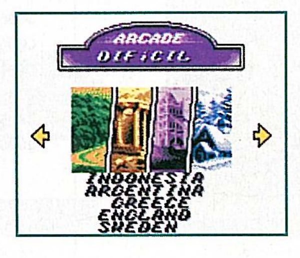






GRAFICAMENTE PERFECTO Qué forma de desperdiciar un motor gráfico tan perfecto. Excelente gráficos y movimientos para una jugabilidad bastante pobre.





Vayamos por partes. **V-Rally Championship Edition** cuenta con la mejor rutina de carretera que jamás hemos visto en una ***Game Boy*** (heredada de la antigua versión de V-Rally para ***Game Boy***). Ofrece cuarenta tramos divididos en diez circuitos, que pueden ser completados con cuatro vehículos diferentes (uno más que en la versión original). La velocidad que se alcanza es increíble (para una ***Game Boy***, por supuesto). Además, el estado del asfalto condiciona enormemente la conducción, ya que la presencia de nieve o tierra así lo impone. Y para colmo, los fondos son realmente soberbios. Lo lamentable es que, a pesar de todo lo dicho, **V-Rally Championship Edition** no deja de ser igual de aburrido que su versión anterior. ¿La explicación? Una vez cogido el truco, ninguna curva, por cerrada que sea, supondrá la más mínima dificultad.

J. C. MAYERICK

VALORACION

Es una lástima crear un juego técnicamente perfecto y que éste luego no ofrezca la jugabilidad que se le supone. V-Rally Championship Edition es aburrido porque no ofrece nada salvo buenos movimientos. Carrera tras carrera, tendremos la frustrante sensación de estar realizando siempre la misma carrera... aunque lo de alrededor cambie.

V-RALLY CHAMPIONSHIP...

CONDUCCION

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3 CREDITOS
Circuitos	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 95

No hay ningún juego técnicamente tan perfecto a nivel gráfico. La rutina de la carretera es soberbia, pero es que además todos los elementos han sido dotados de un colorido soberbio. Ver para creer.

MUSICA 87

Buenas músicas, muy pegadizas, como suele ser habitual en todos los juegos de Infogrames (ésta, casi siempre corre a cargo del mismo compositor). Durante el juego, como es obvio, ésta no existe.

SONIDO FX 80

Es difícil crear buenos efectos de sonido con las posibilidades de audio de Game Boy. No es de extrañar pues, que el sonido del motor quede reducido a un desquiciante chirrido que invitará a bajar el nivel de volumen.

JUGABILIDAD 80

V-Rally Championship Edition entra por los ojos, y no por su jugabilidad. Al principio puede resultar un juego más o menos divertido, pero más tarde, cuando se compruebe que todo sigue igual, acabará aburriendo.

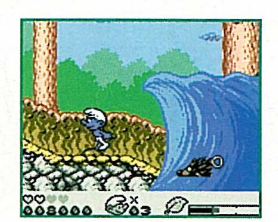
GLOBAL



\+ Gráficamente raya lo imposible para las posibilidades de Game Boy.

\- Tarde o temprano se transforma en un juego sumamente aburrido.





¡Por fin! AZULES

La pesadilla de los Pitufos

Puestos a convertir juegos de ***Game Boy*** a ***Game Boy Color***, INFOGRAMES podía elegir mucho mejor los títulos merecedores de semejante recompensa. Y es que no comprendemos hasta qué punto tiene sentido crear una edición especial de un juego como **La pesadilla de los Pitufos**, un título que ya en su día no aportó nada especial al catálogo de juegos para ***Game Boy***. Como tampoco es nuestra obligación entrar a valorar las diferentes políticas de las compañías, no nos queda más remedio que alegrarnos por lo que supone toda una innovación en la reciente historia de los juegos para ***Game Boy***: en **La pesadilla de los Pitufos**, los divertidos duendes son, ahora sí, ¡¡¡azules!!! Del juego, mejor ni hablamos, pues INFOGRAMES ha tomado la mala costumbre de crear juegos idénticos (incluso en el código) pero con diferentes gráficos (Lucky Luke, Los Pitufos, Bugs Bunny, etc.). Y todo ello a pesar de que han logrado ciertas técnicas gráficas que, bien explotadas, podrían aportar mucho al creciente mercado de ***Game Boy***.

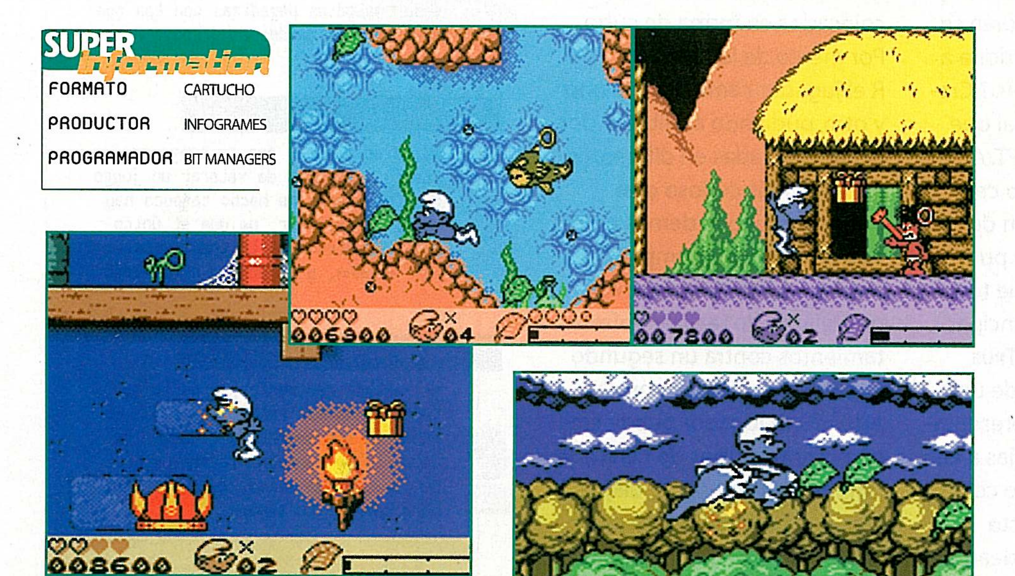
J. C. MAYERICK

VALORACION

La pesadilla de los pitufos va a acabar siendo la pesadilla de todos nosotros. Es posible que este juego sirva de cabeza de turco para reivindicar un cambio en la política de la compañía francesa Infogrames. No es posible que juego tras juego, dicha compañía pretenda vendernos el mismo título pero con la cara lavada. Por lo menos podían intentar cambiar algo, aunque sea para disimularlo.

SUPER Information

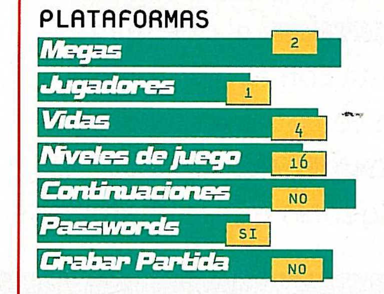
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS



FASES DE BONUS *Son los niveles más logrados de todo el juego. Pero es curioso... son idénticos en su concepción a los de otro juego de la compañía como Bugs & Lola Bunny. Y esa, os lo aseguramos, no es la única coincidencia entre ambos.*

LA PESADILLA DE LOS...

PLATAFORMAS



Megas	2
Jugadores	1
Vidas	4
Niveles de juego	16
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

85

Es lo mejor de todo el juego, sobre todo en las fases de bonus, donde se pueden observar gran cantidad de planos de scroll. Los niveles generales, por contra, cuentan con un simple plano de scroll.

MUSICA

83

Viniendo como viene de Bit Managers, las músicas no pueden ser más que pegadizas, como todas sus composiciones. Muchos equipos extranjeros deberían escucharlo para ver lo que se puede llegar a hacer.

SONIDO FX

80

Un buen día se nos acabarán los recursos para completar este apartado técnico de los juegos de Game Boy. Sinceramente, no oímos nada más que los sempiternos «beeps» de todo juego de Game Boy. En fin...

JUGABILIDAD

80

Si no fuese porque hemos jugado quince mil veces al mismo juego (pero con nombre y gráficos diferentes), diríamos que La pesadilla de los Pitufos es hasta curioso. Si no te quieres quebrar la cabeza...

GLOBAL



\+ El nivel técnico de las fases de bonus, con varios planos de scroll.

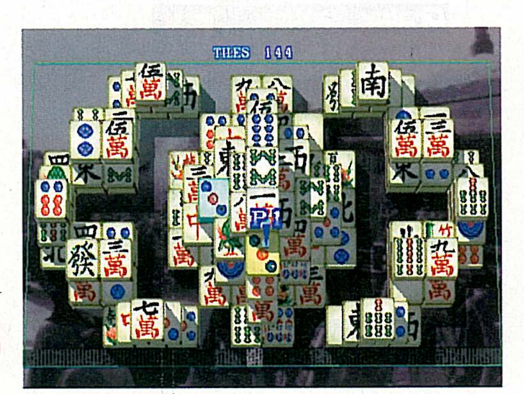
\- Es lo mismo... y lo mismo... y lo mismo... y lo mismo... de siempre.



Santo SHANGHAI

Shanghai

Hace **furor** entre el público en general, pero es sin duda el **femenino** el que más disfruta con él.
¿Será verdad aquello de que las **mujeres** son algo más inteligentes que los hombres?





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SUNSOFT
PROGRAMADOR	ACTIVISION

VALORACION

Ante un juego como el clásico SHANGHAI, hay pocas valoraciones posibles. O te gusta o no te gusta. Todo lo demás son simples añadidos que no hacen más que complementar al juego original. Dichos complementos son más espectaculares en este SHANGHAI TRUE VALOR, más que nada por la inclusión (creemos que por primera vez) de un entorno completamente 3D y algunas variantes sobre el original.



Aunque todo hay que decirlo, porque ¿quién se resiste a echar una partidita a un juego como **SHANGHAI**? Creemos que nadie, al igual que los señores de SUNSOFT/ACTIVISION, que han sabido crear una muy buena versión del juego original, con ese punto justo de innovación que todo *remake* requiere. La principal novedad de **SHANGHAI TRUE VALOR** es la utilización de un entorno 3D para la representación de las fichas. Gracias a ello, no sólo se ha mejorado considerablemente el aspecto visual, sino que se ha ideado una nueva versión completamente revolucionaria: *Rolling Shanghai*. En dicho modo, el jugador se enfrenta a cuatro tableros simultáneos colocados en forma de cubo. Por medio de los controles L y R el jugador cambia entre uno y otro, pudiendo así liberar dos fichas colocadas en diferentes tableros. Más curioso que divertido. Todo lo demás no deja de ser lo de siempre. Modos original y *arcade*, con posibilidad de realizar enfrentamientos contra un segundo jugador o contra la consola. Además, el jugador puede elegir entre tres tipos de fichas, 30 fondos diferentes y 25 disposiciones o tableros por resolver. Los cinco niveles de dificultad no hacen más que reducir el tiempo de que se dispone para completar un tablero. Si te gusta **SHANGHAI**, no hay excusa.



J. C. MAYERICK

SHANGHAI TRUE VALOR

TABLERO/PUZZLE

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Tableros	25
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 87

No es que visualmente sea una maravilla, pero es justo reconocer que el entorno 3D le dota de un cierto dinamismo al juego, sobre todo en el modo de cuatro tableros. Vamos, que han hecho más de lo que se les exigía.

MUSICA 82

A falta de mejores ocasiones para demostrar su talento musical, el creador de la banda sonora de SHANGHAI TRUE VALOR se ha limitado a crear melodías pegadizas con las que amenizar las tardes de juego.

SONIDO FX 80

No es un aspecto que se tenga muy en cuenta a la hora de valorar un juego como SHANGHAI. De hecho tampoco hay mucho que valorar, ya que el único audio existente es la propia música... bueno, y algún que otro «beep».

JUGABILIDAD 93

No sabemos realmente qué es lo que tiene SHANGHAI. Pocos juegos hay en el mundo que enganchen a todos los usuarios de consola. TETRIS puede que sea uno de ellos, pero SHANGHAI, para muchos, lo supera.

GLOBAL 88

+ Es una excelente versión, con el punto justo de innovación.

– Cosas menores, como el número de diseños diferentes para las fichas.

PlayStation

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



- **CABLE EURO-AV (RGB)** — 5.700
- **CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** — 1.990
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA** — 2.990
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA2** — 5.490
- **C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** — 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)





- **C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** — 4.390
- **C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER** — 6.990
- **CONTROLLER** — 2.100 (GRIS, NEGRO)
- **CONTROLLER DUAL SHOCK** — 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)
- **JAM!!** — 11.900

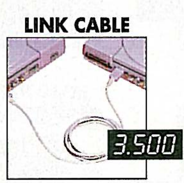







- **JOYSTICK ANALOG** — 9.900
- **JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE** — 5.990
- **JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** — 6.990
- **LINK CABLE** — 3.500
- **LINK CABLE LOGIC 3** — 1.490




- **MALETIN CONSOLE CASE** — 3.200
- **MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** — 4.990
- **MALETIN JUEGOS CD CASE** — 2.100
- **MEMORY CARD SONY** — 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)
- **MOUSE (RATÓN)** — 4.200







- **MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** — 5.990
- **MULTI TAP** — 4.900
- **PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** — 4.900
- **PISTOLA G-CON 45** — 6.990
- **P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT** — 8.990

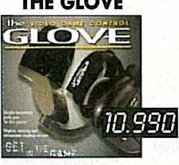







- **PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT** — 7.990
- **RFU ADAPTOR (VERSION 2)** — 3.500
- **THE GLOVE** — 10.990
- **ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE** — 5.490
- **VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT** — 8.990









- **VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2** — 11.990
- **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** — 11.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** — 14.990
- **VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL** — 12.990
- **V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO** — 11.990











RECOMENDADOS

BICHOS — 7.990 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



BLOODY ROAR 2 — 7.490



METAL GEAR SOLID — 8.990 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

INCLUYE DEMO SILENT HILL



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE — 13.900 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

JUEGO + DEMO + CAMISETA + LIBRO + CHAPA DE IDENTIDAD+ BANDA SONORA



RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990



pedidos por teléfono



pedidos por internet

www.centromail.es

IVA INCLUIDO



CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS / NOVEDADES



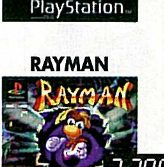








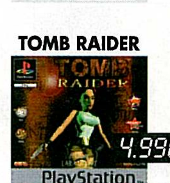


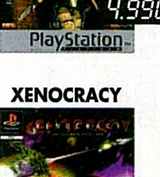






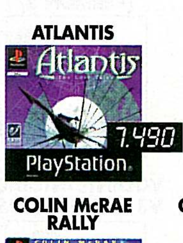

















OFERTAS

Juego	Precio
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
GRAN TURISMO	3.490
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SCARS	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
XENOCRACY	4.990

NOVEDADES

Juego	Precio
ABE'S EXODDUS	8.490
AKUJI THE HEARTLESS	8.490
ALL STAR TENNIS '99	7.490
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATLANTIS	7.490
B-MOVIE	8.490
BLOOD LINES	6.990
BOMBERMAN	CONS.
BREATH OF FIRE III	6.490
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COLIN McRAE RALLY	8.490
COMMAND & CONQUER: RETALIATION	7.490

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.



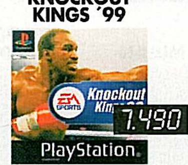
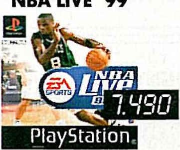
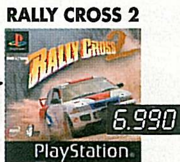
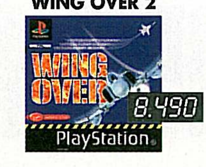
INCLUIDO IVA INCLUIDO

pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation





- CONSTRUCTOR — 7.490 
- COOL BOARDERS 3 — 7.990 
- CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.990 
- DARK STALKERS 3 — 7.490 
- DEVIL DICE — 6.990
- DODGEM ARENA — 8.990 
- DRAGON BALL FINAL BOUT — 8.990 
- DREAMS — 7.490 
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL — 8.490 
- ELIMINATOR — 7.490 
- FIFA '99 — 7.490 
- FORMULA 1 '98 — 7.990
- GEX 3D: DEEP COVER GECKO — 8.490 
- GLOBAL DOMINATION — 7.490 
- GUARDIAN'S CRUSADE — 8.490 
- INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 — 6.490 
- KENSEI — 7.990 
- KNOCKOUT KINGS '99 — 7.490 
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — CONS.
- LIBERO GRANDE — 7.990 
- MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER — CONS. 
- MEDIEVIL — 7.990 
- MEGAMAN LEGENDS — 7.490 
- M. OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99 — 8.490 
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 — 7.490 
- MONKEY HERO — CONS.
- MORTAL KOMBAT 4 — 8.490 
- MOTO RACER 2 — 7.490 
- MUSIC — 6.990 
- NBA LIVE '99 — 7.490 
- NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990 
- NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — CONS.
- PEQUEÑOS GUERREROS — 7.490 
- POCKET FIGHTER — 5.990 
- POINT BLANK (+ PISTOLA) — 11.990 
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO — 7.990 
- PRINCE NASEEM BOXING — CONS. 
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF — 7.490 
- PRO BOARDER — 7.990
- PRO PINBALL: BIG RACE USA — 7.990 
- R-TYPE DELTA — 6.990 
- RALLY CROSS 2 — 6.990 
- RESIDENT EVIL 2 — 7.990 
- RETRO FORCE — 7.490 
- RIVAL SCHOOLS — 7.490 
- ROLLCAGE — 7.490
- RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR — 7.990 
- RUNNING WILD — 6.990 
- SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION — 7.490 
- SPORTS CAR GT — CONS. 
- SPYRO THE DRAGON — 7.990 
- STREAK HOVERBOARD RACING — 8.490 
- STREET FIGHTER COLLECTION 2 — 7.490
- T'AI-FU — 8.490 
- TANK RACER — 7.490 
- TEKKEN 3 — 8.490 
- TENCHU STEALTH ASSASSINS — 8.490 
- TEST DRIVE 5 — 7.490 
- THE GRANSTREAM SAGA — 6.990 
- TIGER WOODS '99 — 7.490
- TOCA TOURING CARS 2 — 8.490 
- TOMB RAIDER III — 8.490 
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/1999 — 7.490 
- VIVA FOOTBALL — 6.990 
- WARZONE 2100 — CONS. 
- WCW/NWO THUNDER — 8.490 
- WILD ARMS — 6.990
- WING OVER 2 — 8.490 
- X-MEN vs. STREET FIGHTER — 7.490 
- YOYO'S PUZZLE PARK — 7.490 

pedidos por telEfono:



CENTRO MAIL

Nintendo 64



www.centromail.es






1080° SNOWBOARDING	8.490
AEROGAUGE	6.990
ALL STAR TENNIS '99	9.490
BEETLE ADVENTURE RACING	9.490




BODY HARVEST	6.990
BUCK BUMBLE	8.490
CASTLEVANIA	CONS.
CENTRE COURT TENNIS	10.990





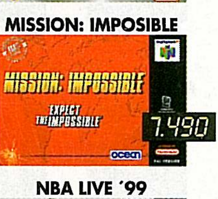

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	4.990
DOOM 64	4.990
EXTREME G2	8.990
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990





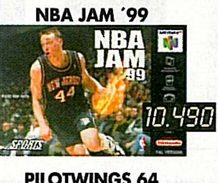
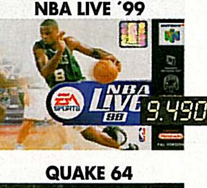

F-ZERO X	8.490
GOLDEN EYE 007	5.990
KNIFE EDGE	10.490
LYLAT WARS	5.990



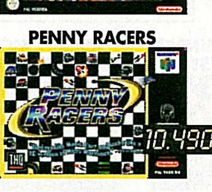


MARIO KART 64	5.990
MARIO PARTY	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	CONS.
MISSION: IMPOSIBLE	7.490



MONACO G.P. RACING SIM.2	9.490
NBA COURTSIDE	5.990
NBA JAM '99	10.490
NBA LIVE '99	9.490



OLYMPIC HOCKEY '98	4.990
PENNY RACERS	10.490
PILOTWINGS 64	5.990
QUAKE 64	4.990






RUSH 2: EXTREME RACING USA	9.990
SCARS	5.990
SNOWBOARD KIDS	5.990
SOUTH PARK	10.490






STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	6.990
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	10.490
V-RALLY '99 EDITION	7.490





VIGILANTE 8	11.490
VIRTUAL POOL	10.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64	5.990
WAVE RACE	5.990



NINTENDO 64 MARIO PAK



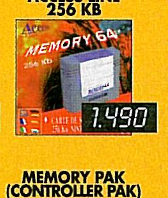
19.900




CABLE EXTENSION LOGIC 3	1.490
CABLE RF	2.990
CONTROL PAD LOGIC 3 THUNDER PAD	3.990



CONTROLLER	4.990
JAM!!	11.900
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990


MANDO DE CONTROL COLORES	4.990
MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB	1.490
MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)	2.990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL	4.990





RUMBLE PAK	3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990
TRILOGY 64	4.790




ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	5.490
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT	8.990
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2	11.990




VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	14.990
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE	12.990





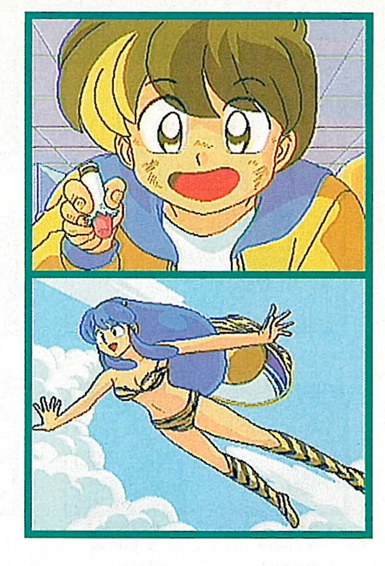


FIFA '99	9.490
STAR WARS: R. SQUADRON	9.490
THE LEGEND OF ZELDA	8.990
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	9.990
WIPE OUT 64	9.990

pedidos por telEfono: 902·17·18·19









Coordinado por **NEMESIS**

Cinco años de búsquedas y pesquisas en el inframundo de la importación nos han permitido ofreceros uno de los títulos basados en manga menos conocidos y difíciles de conseguir: el codiciado URUSEI YATSURA, «LUM» para *MEGA CD*.

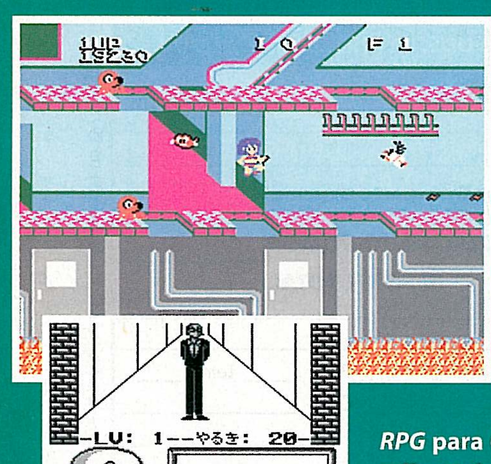
Si bien el fenómeno RANMA 1/2 generó todo tipo de títulos para consola, desde ***GB*** hasta ***PC ENGINE*** o ***SFC/SNES***, el otro gran éxito editorial de **Rumiko Takahashi**, **URUSEI YATSURA** (conocido en **USA** como LUM y en **España** como LAMU) no corrió la misma suerte, pese a su indudable popularidad en **Japón**. Entre sus contadas adaptaciones a videojuego, la entrega para ***MEGA CD*** es sin duda la más buscada de todas (de hecho, tardamos un lustro en poder echarle el guante), debido en parte a sus sorprendentes gráficos. **URUSEI YATSURA DEAR MY FRIENDS** fue producido en 1994 por GAME

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GAME ARTS
PROGRAMADOR	GAME ARTS

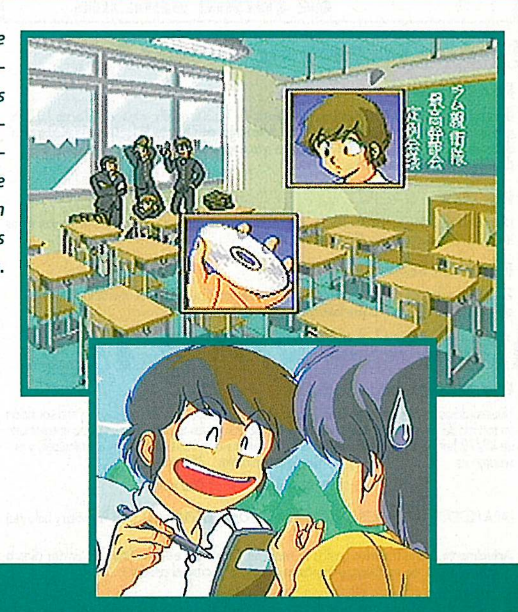
URUSEI YATSU

GB y Famicom

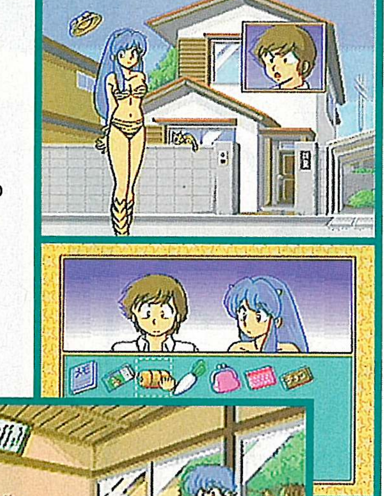


Hasta la fecha tan sólo hemos encontrado otras dos adaptaciones de URUSEI YATSURA para consola. El lejano 1986 vio la aparición de un curioso y simpaticón *arcade* de plataformas para *FAMICOM* (la *NES* nipona) producido por JALECO. Para uno o dos jugadores, su mecánica era tan simple como adictiva. Años más tarde, en 1992, YANOMAN produjo un peculiar *RPG* para *GAME BOY* basado en el manga de Rumiko Takahashi, en el que lo más recordado era su entorno pseudotridimensional, con pasadizos al más puro estilo DUNGEON MASTER.

URUSEI YATSURA se desarrolla a través de sucesivas pantallas estáticas, donde el jugador puede conversar con otros personajes y buscar objetos.

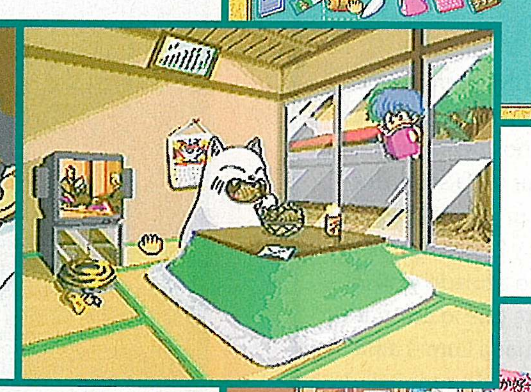


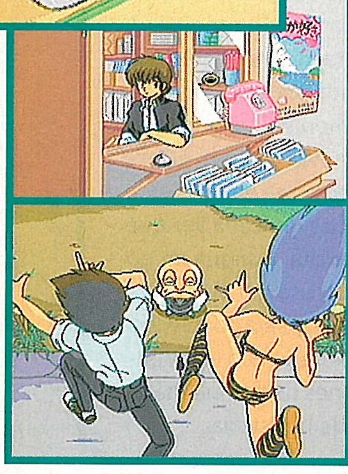
ARTS, la misma gente que creó un año antes el inolvidable SILPHEED. Como en el caso de la adaptación, también para **MEGA CD**, de RANMA 1/2 (un título imprescindible obra de NCS/MASIYA), el principal atractivo de **URUSEI YATSURA** reside en sus gráficos, para los que GAME ARTS desarrolló al máximo la paleta de color del ***MEGA CD***. Nada más introducir el compacto en el extinto periférico de ***MEGA DRIVE*** y presionar el botón START, comienzan a sucederse en la TV las secuencias de animación y las pantallas estáticas, que son una verdadera preciosidad como pueden atestiguar estas pantallas. La mecánica de juego, consistente en pulsar con el puntero sobre los distintos personajes y objetos dispersos por cada pantalla (en lugar de los insufribles comandos en japonés habituales en aventuras de este tipo) hace muy asequible **URUSEI YATSURA**, incluso para aquellas personas que desconocen por completo el idioma nipón. Los seguidores del manga original de la señora **Takahashi**, publicado en nuestro país hace tiempo por PLANETA-









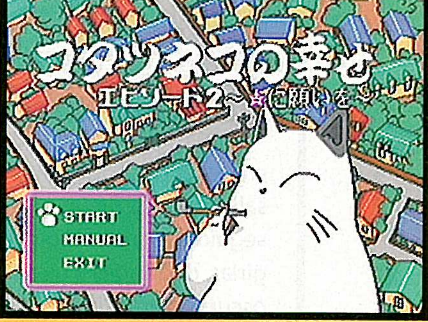




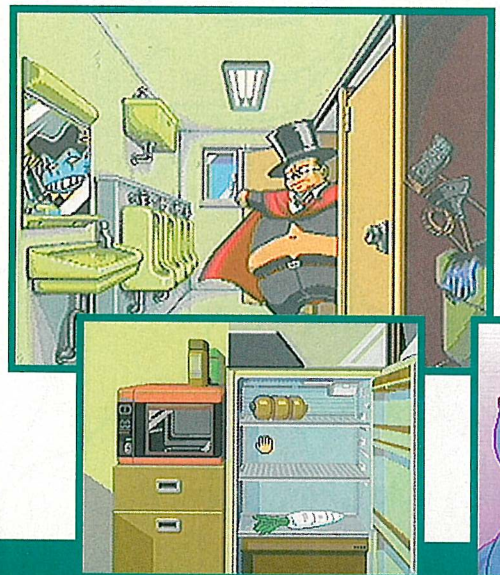


URA DEAR MY FRIENDS





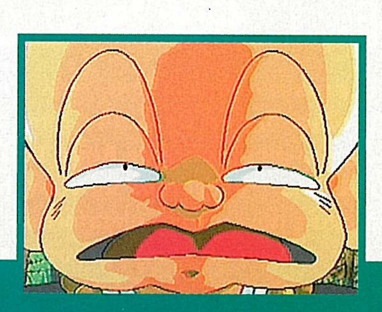
Subjuegos. **Entre las incontables curiosidades que ofrece URUSEI YATSURA DEAR MY FRIENDS está la posibilidad de encontrar diversos cartuchos de videojuegos durante la aventura y poder jugar con ellos en la consola depositada en el salón de la casa de Ataru. Hasta el momento hemos localizado dos distintos. Por un lado un *shoot´em-up* en la línea de DEFENDER, llamado MAXIMUM SPEED, divertido y realmente adictivo. El otro cartucho, de nombre impronunciable, es un arcade tipo GAME & WATCH protagonizado por el gigantesco gato Kotashi, otro de los impagables y peculiares personajes secundarios del manga original. Y seguro que hay más cartuchos escondidos.**



The Punisher, alias «el Capitán Tocino», utiliza el WC para calzarse su uniforme de héroe. También los usa para conocer semihombres, pero esa es otra historia...









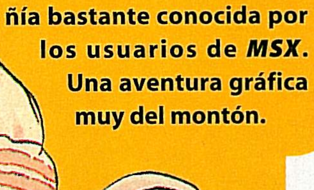
URUSEI YATSURA
DEAR MY FRIENDS



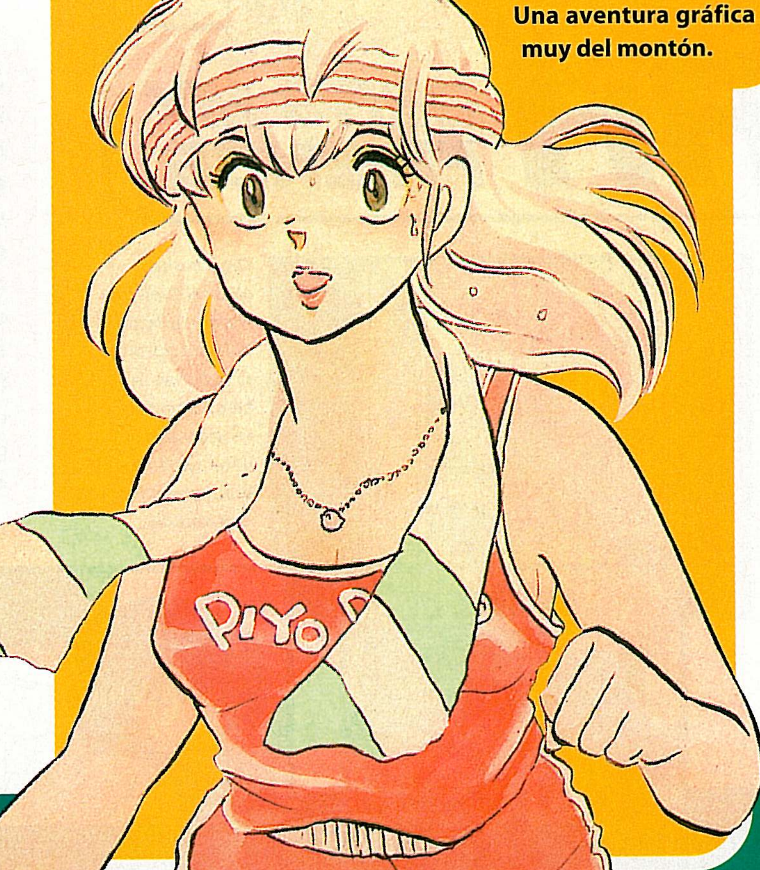
AGOSTINI, podrán reconocer en estas pantallas a muchos personajes habituales de la serie, desde los protagonistas (Ataru y la extraterrestre de pelo azulado y bikini de tigre que lo atormenta, llamada Lum -Lamu en la versión española-) hasta los impagables secundarios, como el cenizo monje Cherry o Rei, el ex-novio de Lum, que se transforma en un gigantesco tigre cada vez que se excita. Aunque un poco tarde (dudo que alguien siga haciendo uso del ***Mega CD***, salvo para calzar las ruedas del coche), estoy seguro que los seguidores más mitómanos habrán disfrutado con estas páginas, dedicadas a uno de las adaptaciones de manga más oscuras, pero a la vez más interesantes de la historia.







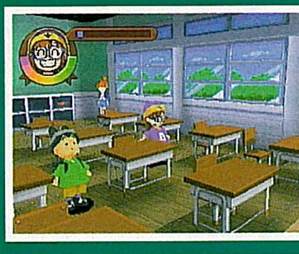
Maison Ikkoku. **Otro de los mangas de Rumiko Takahashi en saltar al mundo de los videojuegos fue MAISON IKKOKU, más conocido en nuestro país por su adaptación a serie de *Anime*, llamada aquí JULIETTE, JE T´AIME y ofrecida hace años por ANTENA 3TV. Absolutamente infumable en cualquiera de sus dos versiones, *PC ENGINE* (la más bonita de las dos, lo que no dice tampoco mucho en su favor) y *FAMICOM* (producida en 1988 por BOTHTEC), MAISON IKKOKU es una auténtica «patata» gráfica obra de MICROCABIN, una compañía bastante conocida por los usuarios de *MSX*. Una aventura gráfica muy del montón.**



Y EL MES QUE VIENE...

DR. SLUMP









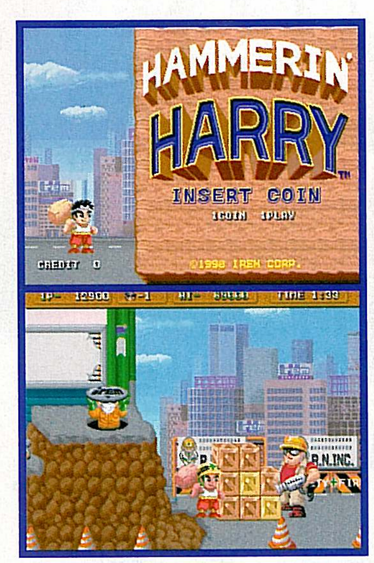
El próximo MANGAZONE tiene como protagonista a DR. SLUMP, para muchos la mejor obra de Akira Toriyama. Os ofreceremos un completo análisis del reciente plataformas 3D, que basado en el manga, acaba de lanzar BANDAI para *PLAYSTATION*.

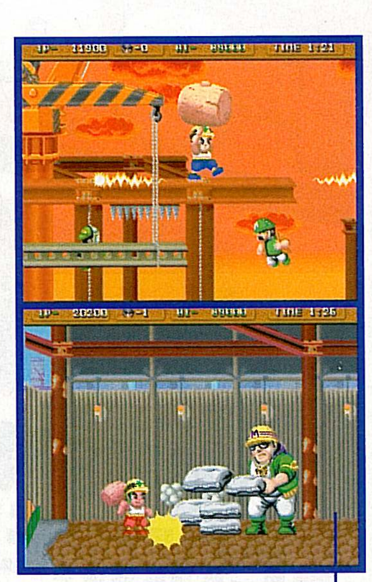


Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Si ha habido un juego simpático, curioso, y por qué no decirlo, original, ese ha sido este HAMMERIN' HARRY. Un título que nos demuestra, una vez más, lo fácil que es programar un juego divertido sin llevar a cabo demasiados excesos. Todo apoyado, eso sí, en unos excelentes gráficos llenos de color, que nos alegran la vida.

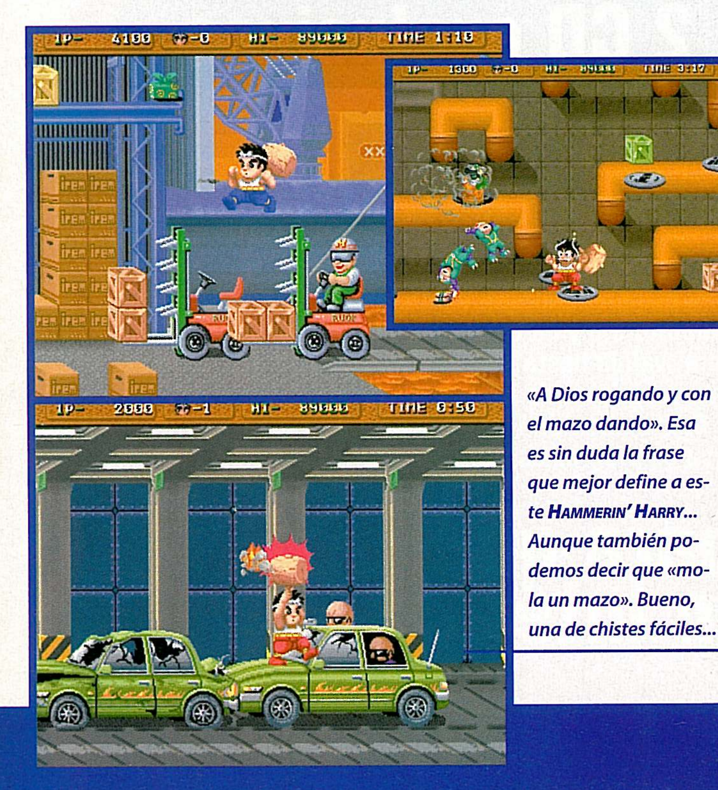






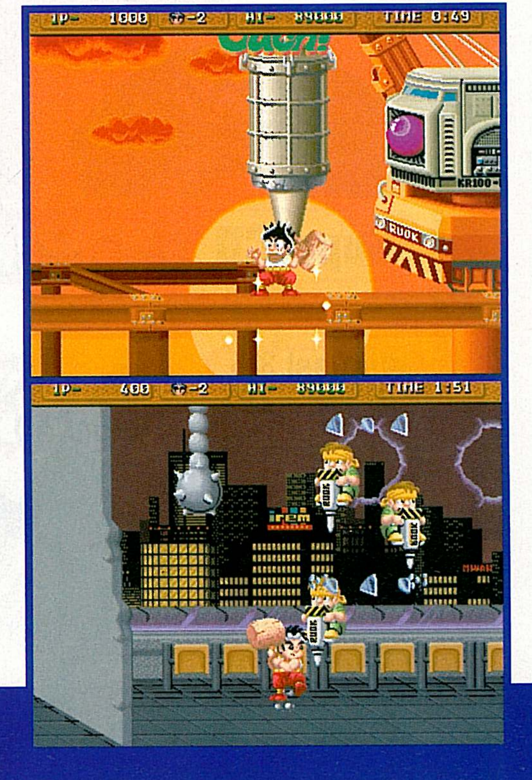
Para acabar con el primer jefe no hay más remedio que mandarle «a tomar por saco». A ver si con ellos es posible golpearle o algo parecido.

HAMMERIN' HA



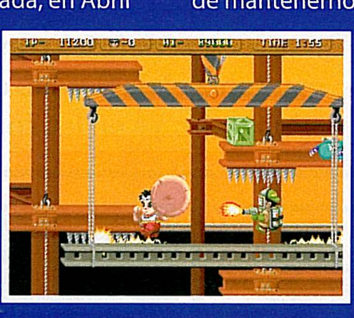
«A Dios rogando y con el mazo dando». Esa es sin duda la frase que mejor define a este HAMMERIN' HARRY... Aunque también podemos decir que «mola un mazo». Bueno, una de chistes fáciles...





Tras quince años de historia, IREM CORP. dijo adiós al mundo de las *Coin-Op* con un título algo mediocre como In the Hunt. Fue en 1993, justo cuatro años antes de que IREM SOFTWARE ENGINEERING fuese fundada, en Abril de 1997. Dicha compañía se hizo cargo del equipo de desarrollo de IREM CORP., una gente que hasta entonces había programado media centena de títulos con una notable serie de éxitos. Traverse USA, Kung Fu Master, R-Type I y II, Vigilante (junto a DATA EAST) o, ya al final, R-Type Leo y el propio In the Hunt, entre otros muchos. Todos ellos eran grandes juegos, pero en dicha relación falta un título cuyo éxito fue más que notorio. Estamos hablando, por supuesto, de **Hammerin' Harry**, un divertido *arcade* de plataformas en el que el personaje protagonista golpeaba a todo bicho viviente con su impresionante mazo. Y lo cierto es que tampoco existía un motivo especial para que el juego lograse tanta aceptación, por lo menos a nivel técnico, ya que dejando de lado los gráficos, **Hammerin' Harry** no aportaba ningún concepto novedoso. De cualquier forma, se convertía en ese juego típico, repleto de adicción, capaz de mantenernos aislados del mundo por unos minutos. Su dificultad, perfectamente ajustada, ofrecía la posibilidad de evolucionar junto a la máquina, echando mano, eso sí, de las sempiternas y siempre bienvenidas rutinas, una característica imprescindible en toda *Coin-Op* con más de diez años que presuma de clásico. No fue **Hammerin' Harry** un juego demasiado complejo. La escasez de *items* (apenas unos pocos para aumentar el tamaño del arma, obtener el casco o potenciar el salto) no limitaba en modo alguno la jugabilidad de **Hammerin' Harry**. Fue un título divertido... muy divertido... pero poco más. Unos excelentes gráficos y una gran jugabilidad hicieron todo el trabajo. Bien pensado, a todos nos gustaría que las *Coin-Op* cumpliesen esos requisitos. Al fin y al cabo, la jugabilidad es lo único imprescindible en un juego.





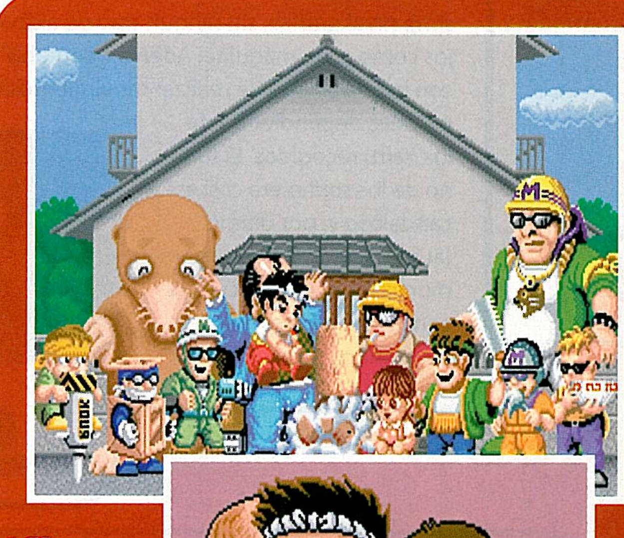
SUPER Information

COMPAÑÍA	IREM CORPORATION
AÑO	1990
GÉNERO	PLATAFORMAS
FASES	6

ARRY



Volver a jugar con una ***Coin-Op*** *como ésta sirve para comprender cuán rápido envejecemos. Sin ir más lejos, el pobre* ***Doc*** *se jactaba de avanzar varios niveles con sólo cinco duros... Bueno, esta vez le ha costado algo más.*



Unos gráficos llenos de color

Los seis niveles del juego están repletos de enormes y preciosistas gráficos con un colorido impresionante. Las dos pantallas que acompañan a este texto son, sin embargo, las dos últimas secuencias del juego, con una foto de familia al más puro estilo La Guerra de las Galaxias, y una romántica instantánea. De los seis niveles, dos de ellos destacaban por encima del resto. El tercero, *Dock of the Bay*, y el cuarto, *Rusty Nail Construction Set*, aunque el primer nivel de la recreativa no quedaba lejos en este sentido. El único «pero» se encuentra, quizá, en los jefes finales: escasos y poco espectaculares.

El último de los jefes finales es una especie de ***Jesús Gil*** *encabritado después de ver caer a su Atleti en la UEFA. Es tan chulo que se dedica a liquidar al pobre Harry con fajos y fajos de billetes.*



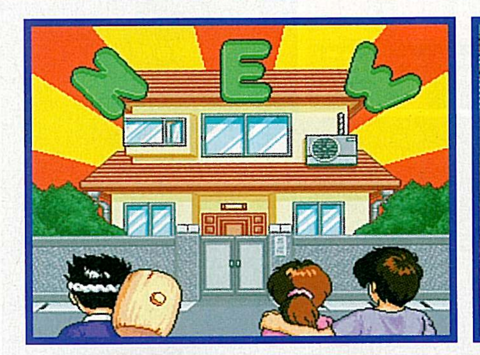




VERSIONES HAMMERIN' HARRY

No son muchas las versiones que aparecieron de este HAMMERIN' HARRY, pero lo más curioso sea, quizá, que todas ellas fueron programadas para las consolas de NINTENDO. Eran bastante buenas, en general, aunque mantenían una característica común: ninguna de ellas mantenía el desarrollo de la *COIN-OP* original, algo típico ya en las consolas de NINTENDO.

Como las demás versiones, fue programada en 1993 por IREM CORP. y, también como el resto, no tenía prácticamente nada que ver con la *COIN-OP* original. Pero todo hay que decirlo: en algunos aspectos, HAMMERIN' HARRY para *SUPER NINTENDO* era bastante mejor que su homónima de los salones recreativos. Gráficamente estaba bastante más trabajada en el sentido de que casi todos los niveles contaban con el mismo y elevadísimo nivel gráfico, sin ningún tipo de altibajos como en la máquina. Además, contaba con la posibilidad de realizar movimientos especiales dependiendo de los *items* recogidos. El tamaño de los *sprites* era casi escandaloso y, por último (aunque se podrían contar muchas más cosas), cuenta con las excelentes fases a los mandos de la vespa.





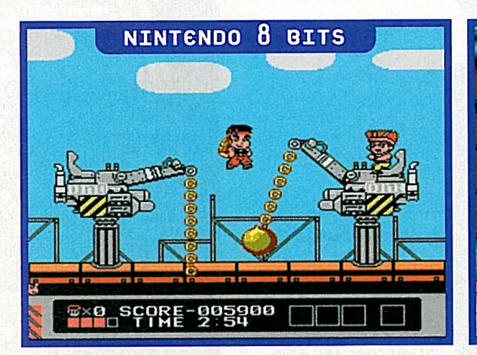




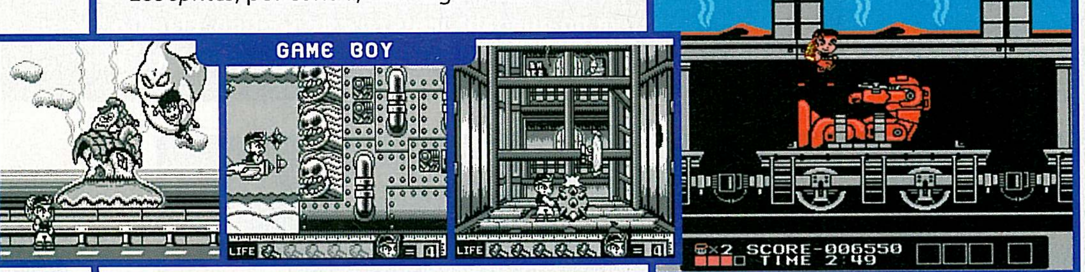


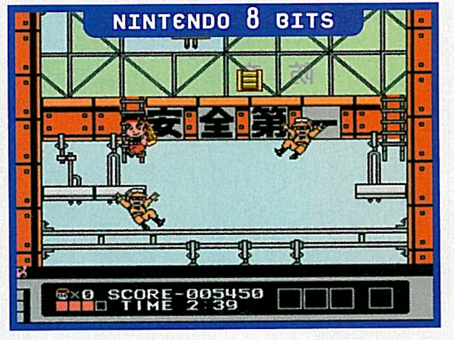


GAME BOY contó con una muy buena versión en la que destacaba, por encima de todo lo demás, la excelente calidad gráfica, con *sprites* de enorme tamaño pululando por toda la pantalla. Ofrecía también una buena variedad de fases, con niveles de tipo *shoot'em-up* a bordo de una especie de aeroplano, que se veían mejorados con los suaves *scrolles* que aparecían por todo el juego. La versión *NES*, en cambio, no pasó de ser un trepidante juego de plataformas en el que la calidad de los fondos era lo más destacado. Los *sprites*, por contra, eran algo minúsculos.



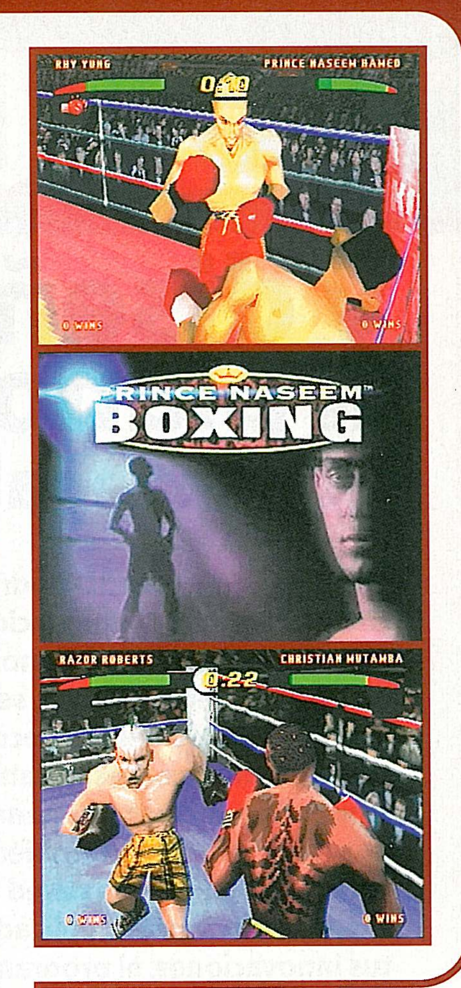






OTRAS VERSIONES





Coordinado por **J. ITURRIOZ**

De la mano de CODEMASTERS llegan dos juegos deportivos muy diferentes: un programa de boxeo, al que da nombre el púgil Prince Naseem, y un compacto protagonizado por las bicicletas de montaña. La originalidad que caracterizó a los lanzamientos de esta compañía en 16 *bits* levanta importantes expectativas sobre lo que puedan ser capaces de hacer ahora.

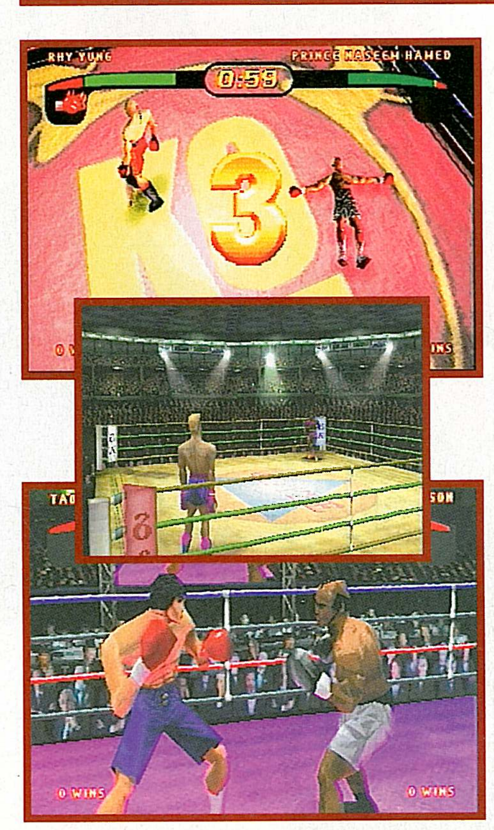
El mundo del boxeo ha tenido una fase de letargo en ***PlayStation***, hasta que de repente han aparecido varios títulos consecutivos de la talla de Knock Out Kings. Para esta ocasión se ha elegido la figura del púgil **Price Naseem**, que se une a la lista de ilustres boxeadores (**George Foreman**, **Evander Holyfield** o **Muhamad Ali**) que han participado en diferentes videojuegos. Aparte del citado **Naseem**, los personajes incluidos son bastante pintorescos, incluyendo a un combativo boxeador español bautizado con nombre de auténtico «culebrón venezolano» (Manuel Alberto). El diseño gráfico se basa en los tradicionales polígonos con texturas, a los que se ha dotado de una magnífica animación. La variedad de cámaras también está presente, incluyendo primeros planos que permiten observar toda la dureza de este deporte. La movilidad para esquivar los puñetazos del rival y la elección de los golpes apropiados se combinan para lograr una realista simulación de boxeo en toda su esencia. Para redondear el espectáculo no faltan los *combos*, con los que puede lograrse noquear a un enemigo en una sola tanda. Otro de los aspectos incluidos es la creación de púgiles y su posterior dirección para llegar hasta el título mundial. Con ello se recoge uno de los aspectos característicos de programas como Greatest Heavyweights para ***Mega Drive***, o del más reciente y laureado Knock Out Kings para ***PlayStation***. Lo único que echamos de menos es la inclusión de ese toque de originalidad que siempre ha caracterizado a muchos de los éxitos de CODEMASTERS. De todas formas, tampoco nos extrañaría demasiado que la versión final pudiera ofrecer alguna que otra agradable sorpresa.

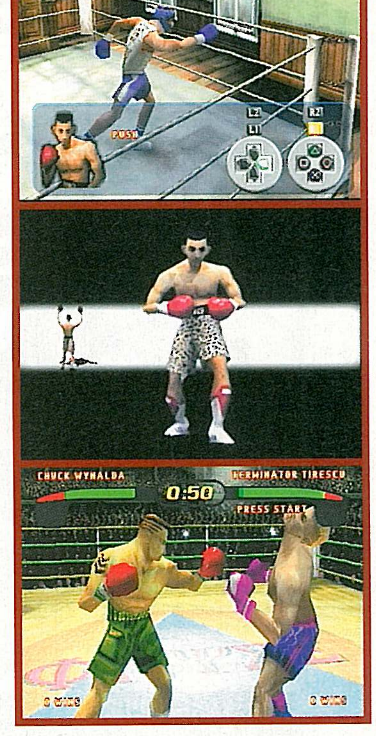


PRINCE NASEEM

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

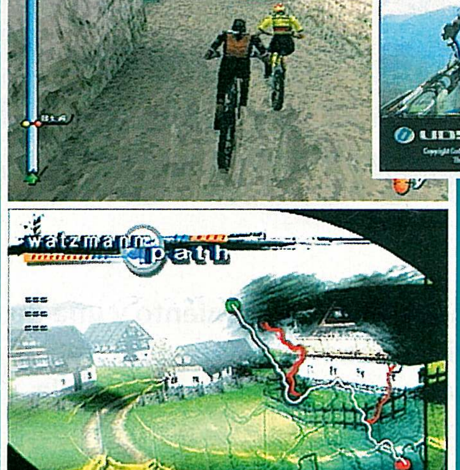




Sobre el cuadrilátero, el programa ofrece una amplia variedad de golpes, incluidos los combos. El modo práctica indica cómo realizarlos.

El programa recoge todo el entorno que rodea el mundo del boxeo. Las espectaculares presentaciones de los púgiles no podían faltar.





No Fear Downhill Mountain Biking

Las bicicletas de montaña dejan de ser una más de las pruebas incluidas en un programa, para convertirse en las únicas protagonistas de este juego.



PlayStation

DUNHILL MOUNTAIN BIKING.

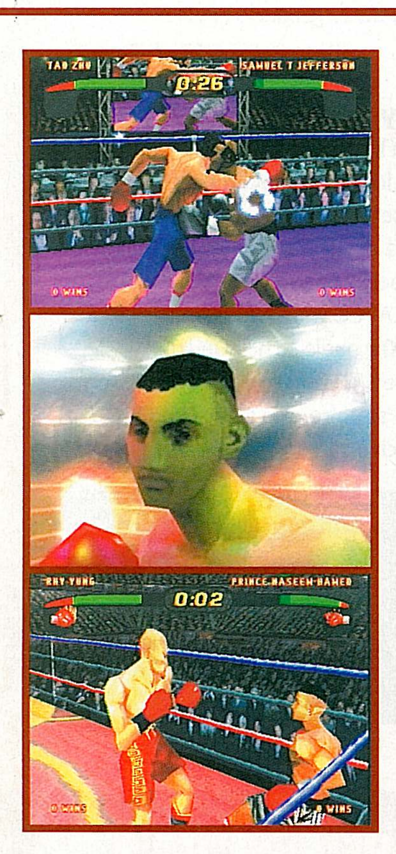
Las bicicletas y los videojuegos no son grandes compañeros. La escasez de títulos relacionados con estos vehículos ha sido una constante, aunque con la moda de los deportes de riesgo las carreras de bicicletas de montaña están empezando a llegar hasta PLAYSTATION. En esta ocasión no comparten protagonismo con otras disciplinas (como sucedió en RUSH DOWN), siendo la única prueba recogida en el compacto. Aunque la *beta* a la que hemos tenido acceso necesita más de un retoque, el juego apunta una jugabilidad de la que carecen la mayoría de sus competidores. Además, consigue una mayor integración de las bicicletas con los diferentes circuitos. La amplia variedad de ambientes consigue que los ciclistas se desplacen por todo el globo terráqueo, encontrando todo tipo de terrenos y obstáculos.

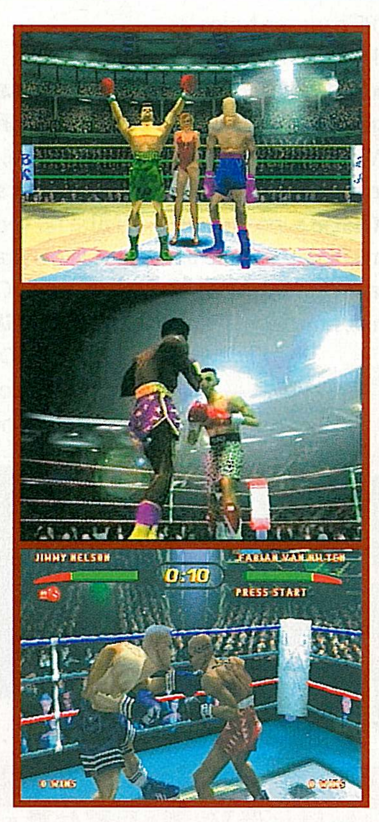
SUPER Information

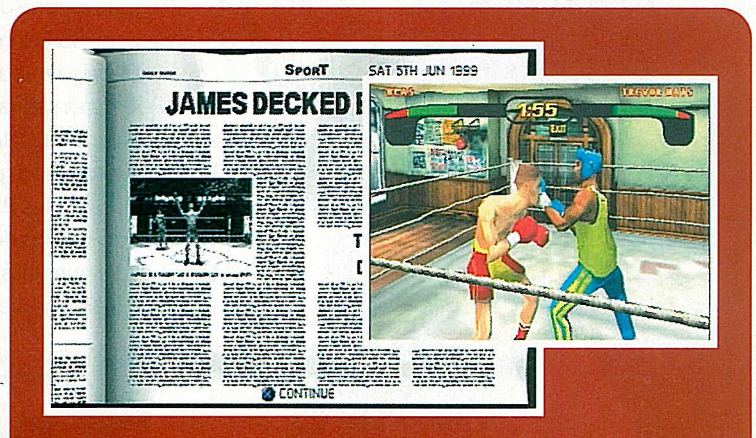
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

PlayStation

M BOXING







Carrera hacia el título.

Entre las opciones del programa, destaca la posibilidad de crear un boxeador. Para llegar al campeonato es necesario ir derrotando a los púgiles situados por encima en la clasificación. Entre combate y combate, nuestro boxeador puede potenciar sus características más flojas. Los combates oficiales son recogidos por la prensa.



Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

THE SCOPE ha sufrido un fuerte ataque de empanamiento y una de sus muñecas se le ha roto convirtiéndose en una croqueta. Teniendo en cuenta que le cuesta bastante escribir y hurgarse a la vez con una sola mano, y aprovechando su lesión, a partir de este mes tendréis que aguantar mis incongruencias. Escribid a:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

EL TIO WILLI

Hola, me llamo **Guillermo**:

1) ¿NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE o RIDGE RACER TYPE 4? ¿Merece la pena esperar a GT2?
2) ¿Cómo es DINO CRISIS? ¿Saldrá traducido?
3) ¿SYPHON FILTER saldrá traducido? ¿Y SILENT HILL?
4) ¿Se comerá ***PSX 2*** a ***DREAMCAST***?
5) ¿Cuánto le queda de vida a ***PSX***?
6) ¿Saldrá algun ZELDA para ***PLAYSTATION***?

Guillermo (Willi) Herrera , Jerez (Cádiz).

Bueno Willi, te cuento:

1) A mi siempre me ha gustado más la saga RR, incluso por encima de GT.
2) Es una especie de RE pero con todos los gráficos en 3D y con dinosaurios. Es casi seguro que salga traducido al castellano.
3) SYPHON FILTER saldrá traducido pero SILENT HILL, conociendo a KONAMI, es posible que no.
4) Todo depende de lo que hagan las compañías, pero técnicamente, ***PSX 2*** será superior a ***DC***.
5) Tanta como tú y los demás usuarios quieran.
6) Saldrá el día que nuestra revista salga impresa en papel higiénico, vamos, nunca.

DATOS SOBRE PSX 2

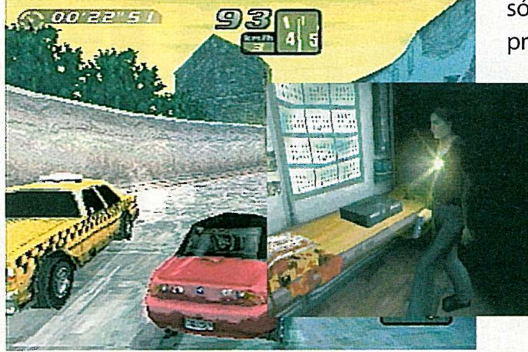
Soy Héctor y espero que me resuelvas ciertas dudas sobre ***PLAYSTATION 2***.

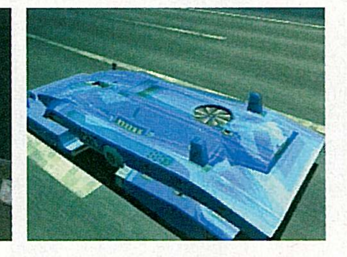
1) ¿Conoces algún dato o rumor sobre cuáles van a ser los primeros juegos para ***PSX 2***?
2) ¿Cómo será MUNCH ODDYSEE?
3) ¿Cómo es que NAMCO programará en ***DC*** y luego utilizará la CPU de ***PSX 2*** en sus ***COIN-OP***?
4) He oído que saldrá FINAL FANTASY IX. ¿Para ***PLAYSTATION*** o ***PSX 2***? ¿Cuándo FFVIII ?

Héctor Rodríguez Forniés, Zaragoza.

Muy guapo el dibujo del pez en el sobre. Ahí van las respuestas:

1) Por ahora, los que parecen prácticamente confirmados serán TEKKEN 4 y un nuevo RIDGE.
2) Abe no será el «prota» y el juego aparecerá para la generación ***DREAMCAST*** y ***PSX 2***.
3) También CAPCOM ha programado para el ***SYSTEM 11*** (***PSX***) y nadie se ha quejado.
4) De FFIX no se sabe nada. De FFVIII sólo se sabe que saldrá en **EE.UU.** a principios del mes de Septiembre.





Aunque ya haya noticias de PSX 2
PlayStation ni de la casi inmine

CARTA DEL MES

Os escribo esta carta para quejarme por lo «temprano» que publicáis las guías de ciertos juegos. Antes, para poder ver trucos del último juego que te habías comprado, tenías que esperar al menos un par de meses o tres. Ahora... mirad la guía de MGS sin ir más lejos. Esto de las guías ha estado evolucionando hasta tal punto que las publicáis antes de la salida del juego, y lo que pasa es que a muchos usuarios les hacéis «cargárselo». Vosotros pensaréis que «que tontería, si miran las guías a tontas y a locas pues allá ellos». Eso lo se yo y también lo pensé... hasta que me ocurrió con BROKEN SWORD II, cuya guía (que no era vuestra) había salido a la vez que el juego y me lo destripó.

Victor Manuel Tardío Díaz, Sevilla.

N. de la R.: Respetamos tu opinión y en cierto modo, te damos la razón, pero nuestro objetivo es ayudar a los lectores que se quedan enganchados en lugares concretos y descubrir todos los secretos que, de otra manera, pasarían desapercibidos.

ALGUN DIA LLEGARAN

Qué pasa, todo bien ¿no? Ahí van mis preguntas:.
1) ¿Me recomiendas el NEED FOR SPEED 4 teniendo el NFS 3?
2) ¿Llegarán a **España** XENOGEARS, PARASITE EVE y TALES OF DESTINY?
3) ¿Llegará EHRGEIZ? De mejor a peor: TEKKEN 3, EHRGEIZ, SFA3, BLOODY ROAR 2 y RIVAL SCHOOLS.

Agustín Valverde Viguera, Sevilla.

Todo bien. Ahí van las respuestas:
1) Es muy superior en todo y recupera el espíritu de «conducción lógica» del primer NFS.
2) TOD casi seguro, los otros dos ni se sabe.
3) EHRGEIZ tiene calidad como para llegar aquí. TEKKEN 3, SFA3, BR2, EHRGEIZ y RIVAL SCHOOLS.





POCKETSTATION

A ver si me puedes aclarar unas dudas:
1) ¿Para cuándo *PocketStation*?
2) ¿Precio? En ptas., no en yens.
3) ¿Cuántos bloques de memoria tendrá?
4) Juegos actuales compatibles.
5) Se dice que RESIDENT EVIL 3 no saldrá para *PLAYSTATION*. ¿Es eso cierto?

Fran C., Linares (Jaén).

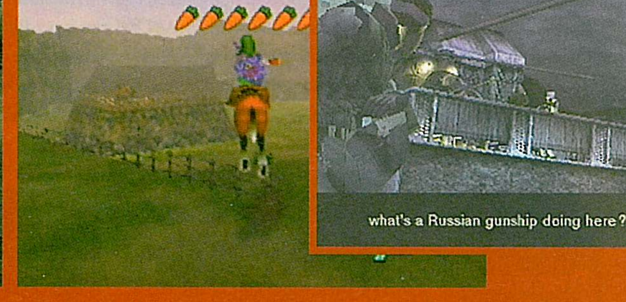
Vamos allá con las respuestas:
1) Para otoño lo tendremos en el bolsillo.
2) Aún no se sabe nada concreto.
3) Tendrá 15 bloques, igual que las *Memory Card* normales.
4) En versión *PAL* sólo RIDGE 4 y SF ALPHA 3.
5) RE 3: THE LAST ESCAPE saldrá para ***PSX***.

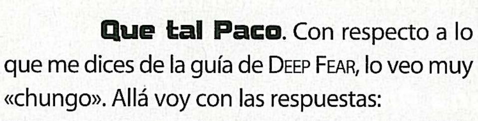


EVOLUCION LUDICA

Hola, ¿qué tal? Referente a ***PSX*** quería preguntarte lo siguiente:
1) ¿Crees que en un futuro exixtirán consolas de más de 128 *bits*?
2) ¿Saldrá algún METAL SLUG para ***PLAYSTATION***?
3) ¿Cuál es el mejor matamarcianos de ***PSX***?
4) ¿Cuando saldrá PARASITE EVE?
5) ¿Ha salido la segunda parte de TENCHU?

Francisco Javier Carrillo Rodríguez, Madrid





Que tal Paco. Con respecto a lo que me dices de la guía de DEEP FEAR, lo veo muy «chungo». Allá voy con las respuestas:
1) Sin duda alguna. El sector lúdico no dejará de evolucionar jamás.
2) En **Japón** apareció el primer METAL SLUG, tanto para ***PLAYSTATION*** como para ***SATURN***.
3) A mí me encantó EINHÄNDER, lo malo es que sólo ha salido en **Japón** y **Estados Unidos**. En versión *PAL*, RAYSTORM es de lo mejorcito.
4) EA lo distribuyó en **EE.UU.**, pero la versión *PAL* no está en ningún plan de lanzamientos.
5) No, lo único parecido es TENCHU SHINOBI-GAISEN, versión mejorada del primero que incluye un editor de misiones. Y sólo en Japón.

TERMOMETRO

CALIENTE
Los juegazos que se preparan para el lanzamiento europeo de ***DREAMCAST***.

TEMPLADO
La indecisión sobre la fecha de lanzamiento de METAL GEAR SOLID.

FRIO
La imposible salida en occidente de juegos como la serie YARUDORA.

, no os olvidéis de
nte Dreamcast

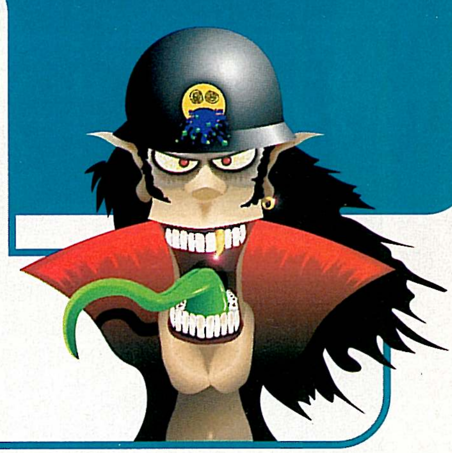
FANATICO DE NINTENDO

Hola, soy un fanático de ***NINTENDO 64*** y me gustaría que me resolvieras estas preguntas:
1) Cuál es mejor, ¿ZELDA 64 o METAL GEAR SOLID?
2) ¿Saldrá MARIO 64 2?
3) ¿Podéis contarme algo sobre PERFECT DARK?

Juan Carlos Bamba Vicente, Cádiz.

Un pelín cursi el sobre, pero bueno.
1) A mí me gusta más la sencilla mecánica de MGS, pero ambos juegos son auténticas obras maestras.
2) Será el primero de la nueva máquina de NINTENDO.
3) Lo único que se sabe de PERFECT DARK es que será parecido a GOLDEN EYE, pero le dará mil vueltas.





Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Gastón el cebollón

Te escribo con la certeza de que vas a limpiarte el hojaldre con mi carta, pero como no tengo nada mejor que hacer, (...) allá voy:

*1) Si tuvieras que elegir una de estas opciones, ¿con cuál te quedarías? A) Que **Nemesis** no se resfríe para que no cause catástrofes naturales (huracanes, tornados, etc...); B) Que **Mayerick** salga con aspecto humano en alguna foto (aún tengo pesadillas con la del PRESS START del mes pasado); C) Que **Doc** crezca un poco para no darle rodillazos en la boca cuando caminas a su lado; D) Que **The Elf** pierda los brazos y deje de hacer artículos (así, además de no dormirnos, no nos reventará el final de los juegos) y E) Que **Scope** desayune bromuro para que así podáis recoger sin peligro para vuestra salud anal los bolis que se os caigan.*

*2) Sé que voy a parecer un buitre, pero en fin. ¿Qué tal está **Laura Pérez**? ¿Has visto alguna foto suya? ¿Cuántos años tiene? ¿Tiene pareja sentimental? ¿De qué equipo es? ¿Tú crees que tendría algo que hacer con ella (en el buen sentido, claro)?*

*3) Ya sé que mi carta es bastante lamentable y está condenada a acabar flotando en el water (no te vas a molestar ni en tirar de la cadena), pero reconocerás que mi dibujo, sin llegar a la perfección de los de **Laura Pérez**, por supuesto, se merece un rinconcito en la pared del W.C., ya que perdí tres minutos en hacerlo. Bueno, sin más chorradas que escribirte, me despido hasta el mes que viene.*

Jesús Linares Gastón, Madrid.

No te preocupes, poble diablo. Esta sección está abierta incluso a los seres más desesperados y tristes del universo... Gente como tú, querido amigo. Así que no te preocupes, que mantendré alejado mi hojaldre ¿? de tu carta.

1) Cualquiera de las opciones que me mencionas son ciertamente interesantes, pero todas ellas plantean problemas... A) bastante lío tiene ya Protección Civil para controlar que la tocha de **Nemesis** no cause alteraciones en las mareas. B) **Mayerick** es así, y todos hemos aprendido a aceptarle tal y como es... como un cruce de **Steve Buscemi** y el Gollum del Señor de los Anillos, aliñado con el cutis de la calabaza Ruperta. C) **Doc** lo ha intentado todo: zancos, zapatos de plataforma, alzas, guías telefónicas... Al final lo ha dado todo por perdido y engaña ahora a las mujeres diciendo que ha perdido las piernas en la guerra de **Vietnam**, mientras salvaba a una cerda de caer en manos de un sargento vicioso y calentón. E) Dios me libre de meterme con el Señor Director. **The Scope** lo hizo y **The Elf** le obligó a introducir la mano izquierda en la mandíbula de **Greppi** «El Ogro» **Tejure**. Casi pierde la muñeca del todo, aunque los médicos dicen que perderá la sensibilidad en la mano (como si tuviera alguna de cuello para abajo (o para arriba). F) Dado el incidente ya comentado, **The Scope** ha tenido que dejar el bromuro, con lo que ahora logramos entretener su líbido con revistas sobre enanos en bikini y películas de jóvenes griegos. Aún así debemos sacrificar un virgen todos los meses para satisfacer al «Gran Demoño Tostado» (casi siempre le toca a **Doc**).

2 y 3) Pero tío, eres lo más desesperado que he visto en mi vida. Deja a la pobre chica en paz o me veré obligado a desvelar a las autoridades que el fulano con gabardina que acosa al perro de **Laura** no es otro que tú. Si tan desesperado estás por tu vida sexual, sigue el ejemplo de otros ilustres mentecatos sentimentales, como **Greppi**, que sustituyó el sexo por la ingestión masiva de piernas de cordero... Y así ha acabado.

GOLFOMENSAJES

The Eva. No nos hemos olvidado de tu dibujo. Al ser tan grande lo estamos escaneando por partes. El mes que viene me acuerdo.

Jorge J. Reyes. Acongojantes tus dibujos. Hay peleas por quedarse con ellos. El mes que viene cae alguno de ellos.

Soraya Recio. ¿Que era falsa tu lista? No me extraña, porque sino serías o una millonetis o una pirata lamentable. Muy guapa la foto. Tu dirección la pongo el mes que viene.

Ana López. Tu fantástico dibujo pasa a la lista de espera para ser publicado. Bienvenida al mundo de necios y ya sabes: foto en bikini. Saludos a Laura de tu parte y prepara birras.

Josep María Benet. Seguro que puedes dibujar mucho mejor.

Tino Nse García. Tu dibujo no ha entrado, pero tu dirección la pongo para que te escriban los *otakus*: Calle Jinamar 2ª Fase, Bloque 22, 3C, Telde, 35220 Las Palmas, Gran Canaria.

Jonatan Sepúlveda. Otro dibujo bueno. El mes que viene igual dedico una tercera página para poner todos los que no publico. Atentos artistas, que igual hay sorpresa.

Begoña Andrés. Lamentablemente no puedo despacharte como a ti te gusta (en posición horizontal), pero te mando un saludo y un hachazo cariñoso en tus muslos. A ver si te estiras, que últimamente te veo pasota.

Megacerda. Patética tu carta. Aunque te esfuerces para mí seguirás siendo el típico tío que tira de diccionario de sinónimos para tirarse el pisto de escritor de segunda.

Adolfo «one 4 all». Vale, rectifico tu dirección de *e-mail*: dolfy_love@hotmail.com

Y al resto de necios... Pues que sigáis siendo los peores de la ciudad. Hasta luego necios del mundo, uníos.

De Lucar «Dr.Octopus»

*Hello golfillo, soy **JARM** y esta vez he escrito la carta a solas porque **DVD** se ha ido a la porra. Quería comentartenque he cambiado, y ahora mis cartas te van a gustar más:*

*1) ¿Qué aumento tiene **De Lucar** en sus gafas? ¿Suele imitar a «Bartolo» a menudo o le gusta jugar a la gallinita ciega con ustedes?*

2) ¿Tu madre era, por casualidad, hermafrodita?

3) Ultimamente se te ve algo pachucho contestando cartas, ¿porqué no te echas una novia que te limpie el «bul» después de hacer de vientre y que vaya al trabajo por tí?

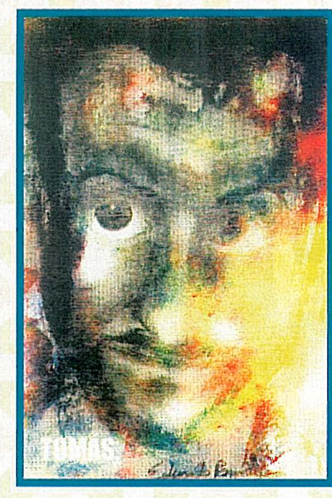
4) Hablando de novias, me gusta una chica pero no se cómo decírselo... ¿Porqué no me dices algunas palabras que tu utilices habitualmente para ligarte a las pocas tías que se te acercan? (Y cuando te las ligas y te huelen las axilas y el aliento bucal salen disparadas y te dejan con la miel en las nalgas). (...)

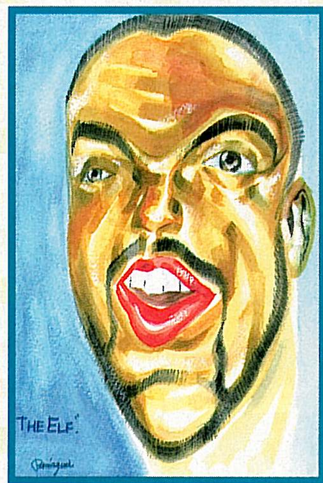
5) Este trimestre me han quedado dos (...). ¿Tendría algo de sitio con ustedes en la redacción, o sería mejor irme a la legión? (...)

6) (...) ¿Eres virgen?

JARM, Bollullos del Condado (Huelva)

Guillermo Martínez-Vela firma el que para mí es su más imaginativo dibujo. Impagable su representación «superjueguil» de la entrega de Oscars al payaso del Benigni. Que no os pase de largo la napia de NEMESIS, el asiento de niño de Doc, el careto de De Lúcar, etc. Me descubro ante este gran necio artista.





Eduardo Paniagua, por partida doble. Y eso por su renciente fidelidad (que no me entere yo...) y estos de Tomás, nuestro Director de Arte y Tocamientos, como de The Elf, mi amado Director. Te animo a que el mes que viene me envíes uno de Belén, la maquetadora, en top-less, y de NEMESIS en tanga michelín.



Laura Pérez Seguer sigue coleccionando admiradores de su arte (y ligones de baja estofa). Hasta me han pedido fotos tuyas. Lo siento chicos, no me deja. Eso sí, tú sigue dibujando, que esto va mejorando. Me gustaría saber cómo eres retratando... ¿Te animas también a caricaturizar la foto de este PRESS START?

1) Aún a riesgo de ser sofronizado por mi estimado compañero, te desvelaré un secreto que poca gente sabe... Cuando graduaron la vista a **DE LUCAR** se crearon tres cristales: dos para sus gafas y un tercero que sirvió de lente principal al telescopio Hubble. Es ese *look* NASA el que hace a **DE LUCAR** tan arrebatador entre las octogenarias que aún conservan su capacidad motriz. Verlos por la calle me recuerda a aquellos comics de Spiderman en los que el Dr. Octopus se lo montaba con la anciana tía de Peter Parker.
2) No, es de Soria.
3) Me sorprende que tu novia haga eso por ti todos los días...más que nada me alucina que sepa distinguir tu cara de tu culo. Seguro que más de una vez te ha llenado la boca de Hemorrane.
4) Yo no necesito ligar... las mujeres acuden a mí al ver a un tío tan guapo. En tu caso, y con tu cara, les contaría algo triste como «mi madre abusó de los Frigopié mientras estaba en estado y luego participó en el Grand National durante el sexto mes». A lo mejor, mientras la chica llora (de risa o de lástima), puedes llegar a darle un lamentón en los pelos del sobaco. 5) Ni en sueños. 6) Soy el Santo Patrón de los asnos como tú.

El marrano palenciano

No niegues que me has echado de menos (...). Te preguntarás por qué no te he escrito y la respuesta es fácil (exámenes). Pues sí, majete, yo estudio (...). Durante mi larga ausencia, me gustaría saber qué ha pasado por la redacción.
1)¿Es cierto que **THE ELF** *ha hecho un día de dieta? ¿Ha conseguido algo?*
2)Y **DOC**, *¿es cierto que tiene un «amigo» muy especial? ¿Ha confirmado que pierde aceite?*
*3)¿***THE SCOPE** *me va a invitar a su Primera Comunión? ¿Ha perdido la costumbre de comerse las uñas de los pies?*
4)Tus supuestas novias (...), ¿saben que te haces pis en la cama? ¿Y también saben que tienes 13 años?
5)Por último, la pregunta que más deseo obtener respuesta: ¿Os váis a decidir por fin a hacer un programa de TV?.

Antigolferas Mix, (Palencia).

Nota del SUPERGOLFO: *Dado el espacio sobrante, este mes iniciamos una sección de anuncios por palabras:*
- **SCOPE**, *Joven cetrino y de mente relajada busca mano ortopédica tipo la que usaba Luke Skywalker. La mía la perdí cuando, tras hacer pipí, subí la cremallera sin darme cuenta de que todavía tenía la mano dentro. En su defecto, me conformaría con un garfio de estibador, la mano de un Airgamboy o una pata de gorrino de pelaje negro.*

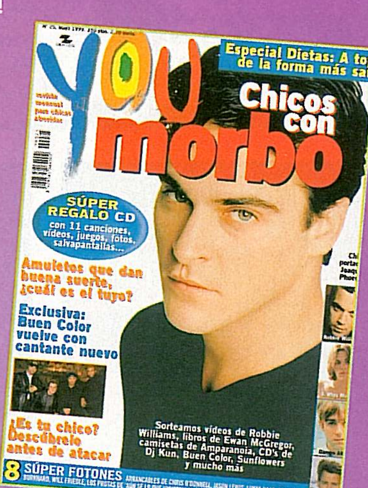
La verdad es que no te he echado de menos en absoluto... Y es que para ser sincero me da igual quién carajo seas, asna impúber. ¿Que tú estudias? Como no sea la manera de no mancharte los pantalones cada vez que haces de vejiga... No creas, es todo un arte perdido.
1) Estuvo un sólo día, a base de BioFrutas y los fluídos de un efebo. No bajó un sólo gramo pero con el dinero ahorrado con la comida pudo adquirir los últimos LPs que le faltan de la discografía de Patxi Andión.
2) ¿Un amigo, **DOC**? Desde que murió su colega «David el Gomo», no ha encontrado otro a su altura. Como el Pitufo Sado siempre está de viaje...
3) **THE SCOPE** hizo la 1ª comunión hace mucho tiempo. Incluso está grabado en un documental. Se títula «Misioneros cristianizan a jóvenes nubios y calvos en Molokai a golpe de Rumbita».
4) ¿Cómo sabes que me hago pis en la cama? ¿Cuántas veces te tengo que decir que no comentes nuestra vida íntima? Castigada tres semanas sin tu ración de carne. Confórmate con el manillar de la sartén y una foto de **DE LUCAR** vestido de Afrodita-A.
5) Sí. Se llamará «Solo en la oscuridad...con vuestras novias». Chicas, atentas al *casting*.

NO TE LO PIERDAS

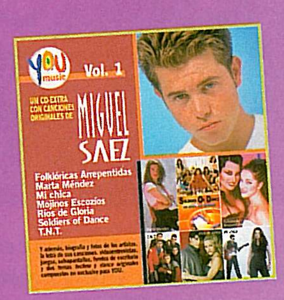


Diseña la casa de tus sueños con CNR

En el número de mayo, **CNR** te regala el CD ROM de la temporada: DISEÑA TU CASA 3-D. Un programa de planos y decoración en tres dimensiones que te permitirá diseñar totalmente el interiorismo de tu vivienda o recrear tu casa ideal. Y muy fácil: simplemente dibuja el plano del piso, coloca paredes, puertas, ventanas y techos y... ¡añade todos los elementos decorativos que desees! Alfombras, muebles, camas, lámparas, chimeneas... También puedes cambiar los colores de paredes y suelos y crear la iluminación que prefieras. Una vez puesto todo, el programa genera una vista tridimensional con infinitas posibilidades de perspectivas. ¡Conviértete en arquitecto con **CNR**!



Vive la música a tope con You



Este mes, con la revista **YOU**, conseguirás un CD-EXTRA completamente gratis con las mejores canciones de **Miguel Sáez**, **Folklóricas Arrepentidas**, **Marta Méndez**, **Mi chica**, **Mojinos Escozíos**, **Ríos de Gloria**, **Soldiers of Dance** y **T.N.T.**

Pero eso no es todo, porque además, en este CD-Extra encontrarás videoentrevistas, imágenes, juegos, salvapantallas, las mejores fotos de tus artistas preferidos, sus biografías, las letras de sus canciones y un montón de sorpresas...

¡Consíguelo antes de que se agote!

¡NUEVA! Super Mini, mucho más que una revista



SUPER MINI es el nuevo magazine mensual creado para niñas entre los 6 y los 11 años. Pero **SUPER MINI** es mucho más que una revista. Es todo un mundo de fantasía. **SUPER MINI** también es el nombre de una niña de plastilina que con una varita mágica convierte en realidad sus mejores deseos. El número uno tiene como tema principal de portada las mascotas. También incluye un juego de anillos de divertidos diseños, un sobre de Sopilandia de Maggie con personajes Disney y una hoja de adhesivos de Mi pequeño Pony. Además manualidades, juegos, pasatiempos, ecología, participación y reportajes de ídolos musicales o de cine. ¡Y sólo 350 ptas!



Muérete de risa con MAN



Con el número de mayo, la revista **MAN** te regala en exclusiva el desternillante vídeo del *making of* de la película más potente de la temporada: MUERTOS DE RISA. Además, entrevistas a tumba abierta con el ministro **Arenas**, **Ewan McGregor**, **Eloy Azorín**, **Christina Ricci**, **Alex Corretja**, **Lauryn Hill** y muchos más.

Y el bombazo del mes: las fotos más calientes y la entrevista más descarada con la novia del Conde Lecquio, **Sonia Moldes**.

Como guinda te ponemos al día con el SUPLEMENTO ESPECIAL HI TECH incluido en la revista. Encontrarás lo ultimísimo en las nuevas tecnologías aplicadas a telefonía, informática, audio, vídeo, fotografía y gadgets diversos. Una minienciclopedia de actualidad con los más recientes lanzamientos electrónicos.

MAN viene fuerte.



NO TE LO PIERDAS
NO TE LO PIERDAS



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.

GAME OVER

LAS DROGAS
NO
SON UN JUEGO





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" – 10/10



¡ OJO ! ¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA, YA !

*Disponible en abril

